

Reetta Koskelainen

PUVUSTUS LYHYTELOKUVAAN "LUOLAMIESTEORIA"

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2013




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Opinnäytetyön päivämäärä 20.5.2013	
Tekijä(t) Reetta Koskelainen		Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma, Teatteripuvustus	
Nimeke Puvustus lyhytelokuvaan "Luolamiesteoriat"			
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja valmistaa puvustus Lahden muotoiluinstituutissa toteutettavaan lyhytelokuvaan Luolamiesteoriat. Elokuva oli lopputyö myös viestinnän ja muotoilun koulutusosalta ja sen käsikirjoitti ja ohjasi Ville Järvi. Puvustuksen suunnittelu alkoi syksyllä 2012 ja kuvaukset olivat 14.- 21.1.2013. Elokuva valmistui toukokuussa 2013. Elokuva kertoo tulevaisuuden Harken Rootin kaupungista, joka on väitetyn ydinonnettomuuden jälkeen ainut elinkelpoinen paikka. Päähenkilö Henry kuitenkin pyrkii todistamaan kansalaisille syötetyn propagandan valheeksi.</p> <p>Tavoitteenani oli suunnitella ja toteuttaa retrofuturistinen puvustus, joka muiden osa-alojen kanssa loisi elokuvalle uskottavan visuaalisen ilmeen. Suunnittelussa käytin apuna J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, jonka seitsemän askelman mukaan työskentely eteni. Gilletten mallin vaiheet ovat sitoutuminen, analyysi, tutkimus, haudonta, valinta, toteutus ja arviointi. Suunnittelun etenemisen aikana palataan aiempiin vaiheisiin, joiden kautta peilataan työn edistymistä.</p> <p>Perehdyin tutkimusvaiheessa elokuvapuvustamiseen sekä puvustukselliseen jatkuvuuteen, joista olin kiinnostunut. Lisäksi tutustuin science fiction- tyyliin, josta minulla ei varsinaisesti ollut aikaisempaa kokemusta tai tietoa. Hankin puvustuksen vaatteet pääosin kirpputoreilta, koska puvustusbudjetti oli melko pieni. Puvustuksen toteutusvaihe oli lopulta muuttuneiden aikataulujen takia hyvin lyhyt, joten aikaa ei juuri jäänyt vaatteiden muokkaamiseen ja sci-fi-henkisyyden korostamiseen, vaikka niin aluksi suunnittelin.</p> <p>Koen onnistuneeni tavoitteessani suunnitella ja toteuttaa toimiva puvustus sekä oppia työskentelemään puvustajana osana elokuvaproduktion työryhmää. Opin paljon uutta elokuvan valmistuksesta kokonaisuutena sekä syvensin tietojani ja taitojani puvustajan työstä. Koin työn mielekkääksi ja työryhmän sekä näyttelijöiden kanssa työskentely oli vaivatonta. Sain myös ohjaajalta positiivista palautetta sekä luomastani puvustuksesta että työskentelystä puvustajana, mikä vahvisti uskoa omaan kykyihini ja halua jatkossakin työskennellä vastaavantisissa tehtävissä.</p>			
Asiasanat (avainsanat) Puvustus, Gillette, elokuva, puvustaja			
Sivumäärä 53 s.+ liitteet 3 s.	Kieli suomi	URN	
Huomautus (huomautukset liitteistä)			
Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Seija Silvennoinen		Opinnäytetyön toimeksiantaja Ville Järvi	

DESCRIPTION

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences		Date of the bachelor's thesis May 20 th 2013	
Author(s) Reetta Koskelainen		Degree programme and option Degree Programme in Design, Theatre Costume Design	
Name of the bachelor's thesis Costume design for the short film Luolamiesteoria			
Abstract <p>The thesis project was to design and make costumes for a short film called "Luolamiesteoria", which was created in the Institute of Design and Fine Arts in Lahti. The movie is also a thesis study for the degree programme in Design and Visual Communication and it was written and directed by Ville Järvi. The planning of the project was initiated in autumn 2012 and filming took place on 14 – 21 January 2013. The movie was completed in May 2013 and it tells the story of Harken Root, a future city, which is claimed to be the only viable place after a predicated nuclear disaster. However, the main protagonist Henry aims to prove that the propaganda fed to the citizens is false.</p> <p>My goal was to design and create retro futuristic costumes, which along with the other areas would create a credible visual appearance for the movie. The design work was based on J. Michael Gillette's (2000) design and problem solving model. There are seven steps in Gillette's model, namely commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation and evaluation. During the process it is possible to return to the previous steps and to reflect the progress of the work.</p> <p>In the research phase I orientated myself in movie costuming and costume continuity, which I was interested in. I also explored science fiction style, of which I had no earlier experience or knowledge. Due to the quite small budget I purchased mainly all material at flea markets. Eventually, the implementation phase was very short, due to the altered schedules, so there was not much time after all to modify the costumes or highlight the sci-fi style.</p> <p>I feel that I succeeded in my goal to design and create functional costumes and I learned to work in a team as a costumer. I learned a lot about movie making and deepened my knowledge and expertise about costumer's work. I experienced my job as meaningful, and working with the team and the actors was easy. I also received positive feedback from the director about the costumes I created, which strengthened my trust in my skills and increased my willingness to work with similar projects in the future.</p>			
Subject headings, (keywords) Costume design, Gillette, movie, costumer			
Pages 53 p. + appendices 3 p.	Language Finnish	URN	
Remarks, notes on appendices			
Tutor Satu Kivimäki Seija Silvennoinen		Bachelor's thesis assigned by Ville Järvi	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	4
2	GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI	5
3	SITOUTUMINEN: ASKEL ELOKUVAN MAAILMAAN.....	8
4	ANALYYSI: MITÄ KÄSIKIRJOITUS PALJASTAA	9
4.1	Käsi­kirjoituksen analysointi	9
4.2	Roolihenkilöiden analysointi.....	12
4.3	Kyselyvaihe	16
5	TUTKIMUS: TIETO TARINAN TAKANA	18
5.1	Science- fiction	18
5.2	Elo­kuvapuvustus	20
5.3	Puvustuksellinen jatkuvuus	23
6	HAUDONTA: JUONENKÄÄNTEET MIELESSÄ.....	25
7	VALINTA: VISUAALISEN ILMEEN PÄÄTTÄMINEN.....	25
8	TOTEUTUS: SUUNNITELMISTA PUVUIKSI	34
9	ARVIOINTI: PROJEKTIN LOPPUKOHTAUS.....	45
10	POHDINTA.....	48
	LÄHTEET	52

LIITTEET

1 Ohjaajan sana

2 Kohtauslista

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheen valinta kesti minulla pitkään. Olin syventävässä harjoittelussa Yleisradiolla, jossa kiinnostuin kovasti televisio- ja elokuvapuvustamisesta, mutta ajattelin, että tällaiset tuotannot ovat niin suuria, etten sellaista pystyisi toteuttamaan. En osannut ajatella, että paljon pienemmässäkin mittakaavassa tehdään elokuvia. Sit- ten kuulin opettajaltani Seija Silvennoiselta, että Lahden muotoiluinstituutissa tehdään lyhytelokuvia opinnäytteinä. Innostuin aiheesta heti ja pääsinkin mukaan yhteen elo- kuvista pukusuunnittelija-puvustajaksi.

Lahden taide- ja muotoiluinstituutti on osa Lahden ammattikorkeakoulua. Muotoi- luinstituutissa voi opiskella viestinnän ja muotoilun koulutusohjelmissa muun muassa elokuva- ja tv- ilmaisua, multimediatuotantoa, valokuvausta, korumuotoilua ja vaate- tussuunnittelua. (Lahden ammattikorkeakoulu 2012.) Tässä projektissa on mukana opiskelijoita muun muassa käsikirjoituksen, kuvauksen, leikkauksen sekä äänityksen suuntautumisaloilta.

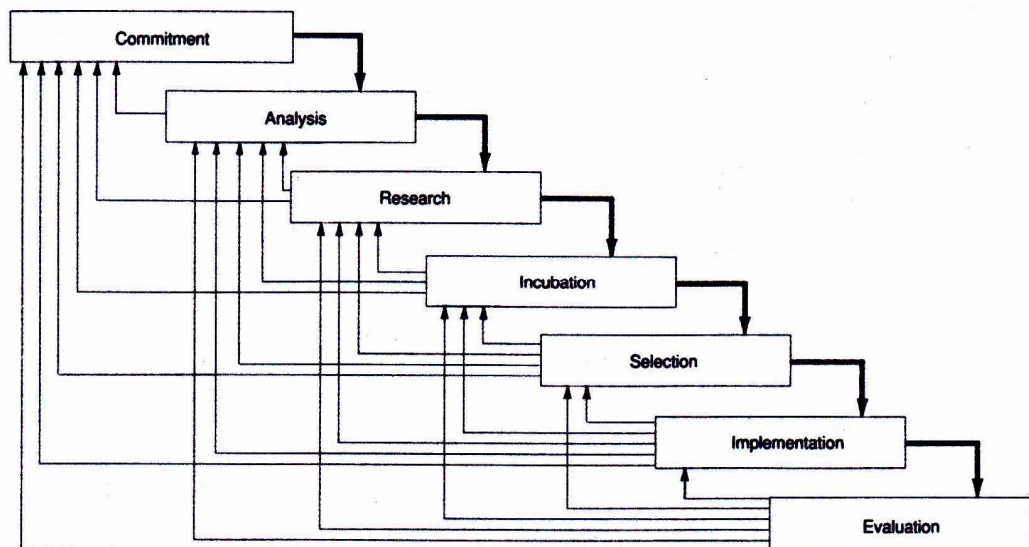
Lyhytelokuva, jonka puvustin, on nimeltään Luolamiesteoria. Sen on käsikirjoittanut Ville Järvi, joka opiskelee muotoiluinstituutissa ja hän myös ohjasi elokuvan. Elokuva sijoittuu retrofuturistiseen, ei-toivottuun yhteiskuntaan, jossa eletään eristyksissä kau- pungissa, jota ympäröi korkea muuri. Väitetyn ydinsodan aiheuttaman säteilyn takia kansalaiset uskovat olevansa turvassa öKomentajanö hallitsemissa kaupungissa. Elo- kuvan päähenkilö ja hänen työtoverinsa kuitenkin uskaltavat kyseenalaistaa kansalai- sille syötetyn propagandan ja päättävät todistaa luulonsa oikeiksi.

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa Luolamiesteoria-lyhytelokuvaan käsikirjoituksen mukainen retrofuturistinen puvustus, joka vahvistaisi lavastuksen ohella katsojan mielikuvaa ankeasta, tulevaisuuteen sijoittuvasta ajasta. Puvustuksen suunnittelua rajoitti kuitenkin aika ja budjetti, sekä se, että käsikirjoitus muuttui use- aan otteeseen ja näyttelijät valittiin melko myöhään. Budjetti oli pieni tällaisessa pro- duktiossa, jossa olisi pitänyt kyetä luomaan täysin nykyisestä poikkeava toimintaym- päristö. Toki siihen voi vaikuttaa valaistuksella ja kuvakulmilla, mutta lavastus ja pu- vustus täytyy kuitenkin saada uskottavaksi. öFiktiivisessä tuotannossa kuva, ääni, va- lot, puvut ja lavastus muodostavat illuusion, joka vie katsojan siihen maailmaan, mitä kyseinen ohjelma edustaaö (Valtonen 2000, 8).

Käytin puvustuksen suunnittelussa apuna J. Michael Gilletten (2000, 20) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, jolla pystyin jäsentämään suunnittelun vaiheet omiksi osioikseen sen sijaan, että olisin suorittanut vaiheet vain yhtenä isona kokonaisuutena.

2 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI

Suunnitteluprosessin rakenteellisenä mallina käytän J. Michael Gilletten (2000, 20) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (kuvio 1), joka on yksi luovan ongelmanratkaisun malleista. Mallin ideana on keskittyä puvustuksen suunnittelemiseen vaihe vaiheelta ja sen avulla on tarkoitus löytää ratkaisut puvustuksen suunnittelussa vastaan tuleviin ongelmiin. Gilletten mallissa on portaittain seitsemän eri vaihetta, joiden mukaan suunnittelu etenee. Mallin ideana on, että suunnittelu etenee vaiheesta toiseen kohti valmista puvustusta, mutta aina voi palata tarkastelemaan suunnittelun aikaisempia vaiheita ja peilata edistymistä sitä kautta.



KUVIO 1. J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Gillette 2000, 20)

Ensimmäinen askelma on sitoutuminen (*commitment*). Kaikki alkaa siis siitä, että ottaa projektin haltuun ja lupaa tehdä parhaansa sen toteuttamiseksi. Alkuvaiheessa moni puvustusprosessi voi tuntua suuritöiseltä tai jopa mahdottomalta, mutta tärkeää olisi muistaa, ettei koe sitä ongelmana, vaan haasteena, jonka pystyy voittamaan. (Gillette

2000, 20.) Tällöin asiat ovat helpommin käsiteltäviä sekä vältetään turhaa negatiivista sävyä, mikä saattaisi vaikeuttaa työn etenemistä. Oma sitoutumiseni alkoi oikeastaan heti, kun pääsin osaksi tiimiä ja minut valittiin pukusuunnittelija-puvustajaksi.

Suunnittelumallin toinen askelma on analyysi (*analysis*). Tämän vaiheen tarkoituksena on koota mahdollisimman paljon informaatiota, joka helpottaa edessä olevaa suunnittelutyötä. Analyysivaiheessa on kaksi eri osiota: kyselyvaihe sekä käsikirjoituksen analysointi. Vaiheet voi käydä läpi missä järjestyksessä haluaa riippuen suunnittelijan toimintatavoista. (Gillette 2000, 20.) Tarkoituksenani on lukea ensin käsikirjoitus ja analysoida sitä, minkä jälkeen on mielestäni helpompi siirtyä kyselyvaiheeseen, koska analyysin myötä syntyy paljon uusia kysymyksiä.

Kolmas askelma on tutkimus (*research*). Mallin mukaisesti analyysin jälkeen suunnittelija etsii tietoa käsikirjoitukseen ja puvustukseen liittyvistä asioista, joista hänellä ei vielä ole tarpeeksi tietoa, sekä asioista, jotka vaativat tarkennusta. Tutkimusvaihe käsittää kaksi erilaista tutkimusaluetta, taustatutkimuksen sekä käsitteellisen tutkimuksen. Taustatutkimuksessa perehdytään käsikirjoituksen aikakauteen, muun muassa kirjojen ja maalausten avulla. Myös käsikirjoituksen mahdollisiin aiempiin toteutuksiin voi tutustua. Käsitteellinen tutkimus puolestaan keskittyy käsikirjoituksessa ilmenneisiin puvustuksen haasteisiin, joihin pitäisi löytää useita erilaisia ratkaisuja. (Gillette 2000, 22- 24.) Tässä projektissa taustatutkimukseni keskittyy elokuvapuvustamiseen sekä science fiction- tyyliin, jota pyrin hahmottamaan kirjojen ja kuvien avulla. Käsikirjoitus on tehty varta vasten tähän elokuvaan, joten aiempia versioita en voi siitä hyödyntää. Käsitteellisessä tutkimuksessa perehdyn puvustukselliseen jatkuvuuteen.

Gilletten (2000, 20) mallin neljäs askelma on haudonta (*incubation*), jonka merkitystä Gillette pitää hyvin tärkeänä. Mikäli työskentelyssä tulee vastaan haasteita tai suunnittelu ei etene, on hyvä antaa asian hautua mielessä jonkun aikaa. Vaikka asiaa ei aktiivisesti ajattelisikaan, usein ratkaisu löytyy juuri haudontavaiheen jälkeen. Haudontavaihe vaihtelee eri henkilöillä ja produktioilla suurestikin, joillain haudonta on vain tunteja, toisilla viikkoja tai jopa kuukausia. Luulen, että omalla kohdallani tässä projektissa ollaan lähempänä tunteja kuin viikkoja tiukasta aikataulusta johtuen.

Viidentenä askelmissa tulee valinta (*selection*). Tässä vaiheessa suunnittelijalla on jo mielellään lähes lopulliset luonnokset esitettävänä ja tiedossa puvustuksen värit.

Samoin voi olla materiaalinäytteitä, mikäli pukuja tehdään alusta asti. Valintavaiheessa ohjaaja voi esittää vielä muutostoiveita, mutta vaihe päättyy yleensä silloin, kun ohjaaja on tyytyväinen eri suunnittelualojen luomaan yhtenäiseen kokonaisuuteen. (Gillette 2000, 27.) Omassa työssäni tässä vaiheessa esitän ohjaajalle luonnokset roolihenkilöiden tyyleistä ja keskustelemme niistä, mutta en käytä aikaa esityskuvien tekemiseen, vaan aikataulun takia siirryn suoraan vaatteiden hankintaan.

Kuudentena vaiheena on toteutus (*implementation*). Tämä vaihe tarkoittaa suunnittelun toteutusta eli sitä, että suunnittelija valmistaa esityskuvat ja valitsee kangasnäytteet. Mikäli puvut toteuttaa esimerkiksi puvusto, kuuluu pukusuunnittelijalla tähän vaiheeseen myös puvustuksen valmistuksen seuraaminen. (Gillette 2000, 27 - 30.) Oman projektini toteutusvaihe liittyy vaatteiden hankintaan kirpputoreilta sekä asukokonaisuuksien luomiseen.

Viimeinen askelma suunnittelun portailla on arviointi (*evaluation*). Gilletten (2000, 32) mukaan loppuarviointi on tärkeää tehdä, se koskee paitsi omaa työskentelyä myös muun työryhmän toimintaa. Arviointia suoritetaan työskentelyn ohessa jokaisessa suunnittelun vaiheessa sekä vielä työn päätyttyä laajempi loppuarviointi. Tärkeää on, että jokainen saa arvioinnin myötä positiivista palautetta, joka vahvistaa uskoa omaan osaamiseen, mutta pitää myös olla valmis antamaan ja vastaanottamaan kritiikkiä, koska sen myötä tapahtuu myös kehitystä. Projektini lopuksi arvioin omaa työskentelyäni pukusuunnittelijana ja puvustajana tässä produktiossa ja käyn läpi myös ohjaajalta saamaani palautetta.

Valitsin suunnitteluni avuksi Gilletten mallin, koska se on helppo sisäistää ja sen avulla suunnittelussa tulee tarkasteltua edistymistä ajatuksella eikä tule tehtyä koko työtä öputkinäköisesti vain valmista tulosta ajatellen. Ensimmäisen oman puvustusprojektin runkona malli ohjaa työskentelyä sekä myös luo pohjaa opinnäytteelle. Uskon myös, että tulevaisuuden projekteissa Gilletten malli muistuu mieleen ja sen hyödyntäminen sujuu luontevammin.

3 SITOUTUMINEN: ASKEL ELOKUVAN MAAILMAAN

öMotivaatio tekee työn suorittamisesta ilon ja suoritettu työ lisää tätä iloa. Kun olemme motivoituneita, suoriudumme työstä paremmin ja lisäksi nautimme siitä, kiteyttäivät Rasila ja Pitkonen (2010, 6). Sitoutuminen projektiin on kenties tärkein vaihe, jotta saavutetaan paras mahdollinen lopputulos. Jos projektissa ei olla mukana täysillä, vaan toimitaan puolilla tehoilla, on lopputuloskin vain puolet siitä, mitä se voisi olla. Myöskään työssä viihtyminen ei ole yhtä mieluista, jos siihen ei osaa asennoitua positiivisesti. Motivaation suurimpia vaikuttimia on tunne kuulumisesta ryhmään (Hagemann 1991, 17). Tämä antaa työlle suuremman merkityksen ja lisää sitoutumista sekä työhön että ryhmään.

Oma sitoutumiseni elokuvaprojektiin alkoi siitä, kun kuulin keväällä 2012 Lahden muotoiluinstituutin hakevan puvustajia opinnäytteiksi tehtäviin lyhytelokuviin ja otin saman tien sähköpostilla yhteyttä elokuva- ja tv-ilmaisun opettajaan Raija Talvioon. Häneltä sain hieman tietoa elokuvien aikatauluista ja lupasin osallistua tammikuussa 2013 kuvattavaan elokuvaan pukusuunnittelija-puvustajana. Olin todella innoissani, että pääsin mukaan elokuvan tekoon ja että sain opinnäytetyölleni aiheen. Tässä vaiheessa en vielä tiennyt mitään elokuvasta, joten en oikeastaan osannut ajatella mitään haasteita, vaan odotin projektin alkua jännityksellä ja mielenkiinnolla.

Kesän aikana en vielä keskittynyt tulevaan projektiin, koska en tiennyt siitä mitään. Välillä kuitenkin mieleen putkahti ajatuksia öMillainen kohan käsikirjoitus on? Osaanko kuitenkaan ottaa vastuuta koko elokuvan puvustuksesta? Millainen muu työryhmä on? Tällaiset mietinnät pitivät pientä jännitystä yllä ja muiden töiden ohessa syksyn odotus oli mukavaa. Alkusyksystä vaihdoin ohjaajan kanssa ensimmäiset sähköpostit, joista ei selvinnyt juuri mitään elokuvasta, koska käsikirjoitus ei ollut valmis, mutta olin kuitenkin toivottu lisä työryhmään. Vasta lokakuun alussa sain elokuvasta ensimmäisen synopsiksen, josta selvisi elokuvan aika, tyyli, kohtausluettelo sekä alustavat roolihahmot. Tämän perusteella aloin perehtyä science fiction -tyyliin ja etsiä enemmän tietoa ja kuvia aiheesta.

Koska ohjaaja myös käsikirjoitti elokuvan, oli käsikirjoituksestakin tullut jo useampi versio. Pääjuoni oli pysynyt samana, mutta paikat ja henkilöiden tehtävät olivat hieman muuttuneet. Elokuvan päähenkilöitä ovat tutkijat Henry, noin 35-vuotias ja hänen

työkaverinsa Max noin 55-vuotias sekä Henryn vaimo Iris, noin 30-vuotias, joka työksensä valvoo kaupungin järjestystä monitoreista. Elokuvan aika on 187 vuotta jälkeenydinsodan. Henkilöt asuvat Harken Rootin kaupungissa, ainoassa turvallisesti paikkaan väitettyssä suljetussa kaupungissa, jota ympäröi korkea muuri. Mitään todisteita ydinonnettomuudesta ei ole, ja Henry ja Max ovat vakuuttuneita, että muurin toisella puolella pystyy elämään. He yrittävät selvittää ulkopuolista maailmaa tutkimusrobotin avulla, mutta Max joutuu vartijoiden kiinni ottamaksi, kun he lähettävät robottia tutkimusmatkalle. Henry yrittää peitellä heidän jälkiään tuhoamalla kaiken tutkimusmateriaalin. Iris huolestuu Henryn käytöksestä, koska ei tiedä mitään hänen tutkimuksista ja lopulta myös Iris ja Henry joutuvat kiinni otetuiksi.

4 ANALYYSI: MITÄ KÄSIKIRJOITUS PALJASTAA

Analyysivaiheessa perehdyn tarkemmin aiheeseen ja pyrin kokoamaan kaiken tarjolla olevan tiedon yhteen, jotta se on mahdollisimman hyvin hyödynnettävissä suunnittelutyössä. Tietoa kerätessä on tärkeää, että kirjataan ainoastaan tosiasioita ja nekin todellisuuden mukaisesti ja tarkasti (Anttila 1998, 250). Siten suunnittelutyö ei muotoudu virheellisten tietojen varaan. Gilletten (2000, 20) analyysivaihe koostuu kahdesta eri osiosta, kyselyvaiheesta sekä käsikirjoituksen analysoinnista. Omassa työskentelyssäni halusin ehdottomasti lukea ensin käsikirjoituksen ja analysoida sitä, koska siihen mennessä elokuvasta saatu tieto oli vielä kovin vähäistä, ja olin kovasti odottanut saavani enemmän materiaalia. Koin myös helpommaksi lähteä esittämään kysymyksiä käsikirjoituksen pohjalta, koska lukiessa syntyy aina omia mielikuvia ja ideoita, joista sitten haluaa keskustella ja varmistaa, että on samalla aaltopituudella muun työryhmän kanssa.

4.1 Käsikirjoituksen analysointi

Gilletten (2000, 21) mukaan käsikirjoituksen analysoinnissa tärkeimpiä ovat kolme ensimmäistä lukukertaa, joista jokaisella keskitytään hieman eri asioihin. Ensimmäinen lukukerta on kevyt, siinä suunnittelijalle selviää tarinan juoni, luonne, henkilöt sekä se, millaisia tunteita tarina herättää itselle. Toinen lukukerta menee jo vähän syvemmälle tekstiin. Suunnittelija huomioi lukiessaan syntyneet mielikuvat esimerkiksi vaatteista, hahmoista tai ympäristöstä ja kirjaa niitä ylös tai voi myös piirtää nopeita

luonnoksia syntyneistä mielikuvista. Kolmas lukukerta keskittyy jo varsinaisiin tekstistä ilmeneviin käytännön asioihin kuten hahmojen tarvitsemaan rekvisiittaan ja vaatteita koskeviin erityishuomioihin.

öPukusuunnittelijan työ alkaa siitä, mistä ohjaajan ja muidenkin suunnittelijoiden, saat tekstin eli tarinan käteesi ja areena on sinunö, toteaa Salmela (2004, 87). Saadessani Luolamiesteorian käsikirjoituksen ensimmäisen version, aloin heti työstää sitä. Ensimmäinen lukukerta oli mielenkiintoinen. Koska käsikirjoitus ei ollut entuudestaan tuttu huomasin, että oikein jännityksellä luin sitä ja odotin loppuratkaisun selviämistä. Lukiessa jännitin, saavatko vartijat päähenkilö Henryn kiinni, ja lopussa liikutuin, kun Henryn vaimo Iris sai tiedon, että Henry pääsi pois suljetusta yhteiskunnasta muurin toiselle puolelle. Käsikirjoitus herätti erilaisia tunteita sekä ajatuksia, samaistuin tekstin päähenkilöihin ja pelkäsin heidän puolestaan. Toivoin myös heidän onnistuvan projektissaan. Samalla mietin, kuinka puvustuksen avulla pystyisin tukemaan tätä tarinaa ja kiinnostuin yhä enemmän elokuvasta. Ensimmäinen lukukerta on siinä mielessä tärkeä, että vain silloin voi päästä lähimmäs samanlaista kokemusta kuin esityksen yleisöllä (Bi at 2006, 23). Sen jälkeen tietää jo, mitä odottaa, eikä yllätyksiä synny.

Toisella lukukerralla keskityin enemmän omiin mielikuviin ja ideoihin, mutta jo tässä vaiheessa meinasin ajatella liikaa konkreettisia asioita ja alleviivasin niitä. Huomio kiinnittyi esimerkiksi lauseisiin: öHenry heittää takkinsa naulakkoonö, öHenry lappaa papereita salkkuunsaö ja övartijat lähestyvät häntä kaasunaamarit kasvoillaanö. Aloin siis heti miettiä, millainen salkku Henryllä on ja mistä hankin vartijoiden kaasunaamarit. Vaikka kiirehdinkin asioiden edelle, mielessäni oli kyllä syntynyt heti ensimmäisellä lukemalla mielikuvia henkilöiden ulkonäöstä sekä yleisestä tyylistä, joita sitten kirjasin ylös sekä toisella että kolmannella lukemalla. Päähenkilö Henryn kuvittelin nuoreksi silmälasipäiseksi mieheksi, jonka tyyliä on anarkistisuutta. Hänen vaimonsa Iriksen olemus puolestaan heijasteli kuuliaisuutta ja tiukkapipoisuutta. Henryn työ-kaveri Max edusti mielikuvissani boheemia tyyliä sekaisissa hiuksissa ja eripari sukissa. Elokuvan maailman kuvittelin olevan melko tummanpuhuva, paljon varjoja ja pimeitä kujia, joilla ihmiset eivät uskalla liikkua.

Ensimmäisten lukukertojen jälkeen suunnittelija pystyy päättelemään juonen rakenteesta, kielestä sekä käytetyistä toimintatavoista, millaista näytelmää on tekemässä

(Holt 1993, 16). Vaikka kolme lukukertaani eivät olleet aivan Gilletten ohjeiden mukaisia, koin kuitenkin saaneeni käsikirjoituksesta selkeän, oman mielikuvan ja kuvittelin mielessäni jo otteita elokuvasta. Juonen kulku ja henkilöt olivat myös selvillä, joten pystyin aloittamaan tarkemman analyysin tekemisen. Mielestäni tärkeintä onkin, että tällaiset toimintamallit auttavat yli suunnittelun vaikeista paikoista, ja tarvittaessa niitä voi sitten soveltaa toimimaan paremmin omassa suunnittelutyössä.

Työskentelyäni vaikeutti se, että käsikirjoitus haki omaa muotoaan syksyn aikana. Ensimmäisen version saadessani aloin analysoida sitä ja paneuduin siihen tarkasti. En osannut ajatella, että se muuttuisi vielä, joten toisen version saadessani en uskaltanut aloittaa sen työstämistä, koska ajattelin työn menevän hukkaan. Jo silloin oli tiedossa, että tulossa on vielä kolmas versio. Tietenkään mikään analysointi ei ole hukkaan heitettyä työtä, koska siinä on kuitenkin avautunut elokuvan maailma ja ihmisten väliset suhteet. Myös oma analysointi on kenties kehittynyt eteenpäin.

Kolmas versio poikkesi monilta kohdin aika paljon ensimmäisestä ja loppukin oli muuttunut toiminnallisemmaksi. Henkilöt ja heidän tehtävänsä olivat pysyneet pääosin samoina, muutoksia oli tapahtumapaikoissa, ja omasta mielestäni elokuvan tyyli oli muuttunut jännittävämmäksi. Käsikirjoitukseen oli lisätty pieni muistelujakso päähenkilön lapsuuteen, mikä tuo pienen hengähdyksen tiiviiseen juoneen.

Luettuani viimeisimmän käsikirjoituksen useampaan otteeseen aloin kirjoittaa sitä auki kohtauslistan muodossa (liite 2). Listaan merkitsemiäni sarakkeita ovat kohtausnumero, tapahtumapaikka, ulko-/sisäkuvaus, vuorokauden aika, kohtauksen henkilöt, henkilöiden vaatteet, vaatteisiin liittyvät erikoishuomiot sekä lyhyt kuvaus kohtauksen tapahtumista. Listan avulla minun oli helppo nähdä vuorokauden eteneminen ja sen myötä mahdollinen vaatetuksen muuttuminen. Käsikirjoituksen muutoksien myötä tapahtumat olivat tiivistyneet yhteen vuorokauteen, joten lopullisessa versiossa vaatevaihtoja ei enää ollut. Pystyin työryhmän kanssa keskustellessani heti katsomaan kohtauslistasta, mitä jossain kohtauksessa tapahtuu ja pitääkö vaatetuksessa huomioida jotakin. Kuten Valtonen (2000, 28) toteaa: *ö*Mahdolliset erikoistilanteet on otettava huomioon jo suunnitteluvaiheessa. Esimerkkinä ovat sellaiset kohtaukset, joissa tarvitaan useampia samanlaisia vaatekokonaisuuksia kastumisen, rikkoutumisen tai likaantumisen vuoksi tai jos roolihenkilö on raskaana tai loukkaantunut.*ö* Luolamiesteorian käsikirjoituksessa on kohtaus, jossa vartijat pahoinpitelevät Maxia, joten kuvausta

suunnitellessa täytyy huomioida se, että olisi helpointa kuvata kohtaukset loogisessa järjestyksessä. Tällöin Maxin vaatteet voisi huoletta likaantua, koska kyseessä olisi hänen osaltaan viimeinen kohtaus.

4.2 Roolihenkilöiden analysointi

Kohtauslistan lisäksi analysoin käsikirjoituksen henkilöt, jolloin sain niistä enemmän tietoa kuin vain pelkän lukemisen perusteella. Kohtausluettelon tekemisen jälkeen kirjoitin tärkeimmistä henkilöistä ranskalaisilla viivoilla paperille kaikki tiedot, jotka sain selville. Tässä vaiheessa oli tärkeää muistaa, kuten Ingham (1992) toteaa, että kirjaa ylös vain asiat, jotka todella käyvät tekstistä ilmi, eikä saa antaa omien oletusten ja luulojen vaikuttaa analyysiin, koska monet suunnittelijat sortuvat keksimään taustatietoja, jotka vaikuttavat ymmärrettäviltä, mutta voivat antaa väärä signaaleja. Itsekin olen tehnyt aiemmin olettamuksia, jotka eivät perustu faktoihin ja silloin on myös vaarana, että suunnittelu lähtee väärille raiteille ohjaajan alkuperäisiin ajatuksiin nähden.

Lisäapuna roolien analysoinnissa käytin Michael Holtin (1993, 16) kysymyksiä teatteripuvustuksen roolien ymmärtämiseksi. Mukailin hieman kysymyksiä vastaamaan paremmin omaa työskentelyäni. Pääidea on käydä jokainen kohtaus yksitellen läpi ja selvittää kysymysten avulla seuraavat asiat:

Mikä on kohtauksen yleinen tunnelma?

Mikä on henkilön rooli kohtauksessa?

Mitkä adjektiivit parhaiten kuvaavat henkilöä?

Onko henkilön persoona muuttunut yhtään edellisestä kohtauksesta?

Mikä on henkilön suhde muihin?

Kysymysten avulla kävin jokaisen kohtauksen läpi ja jälleen ranskalaisilla viivoilla kirjoitin henkilöistä vastaukset muistiin. Nämä kysymykset saivat melko paljon pohdintaan käsikirjoituksessa vallitsevia tunnelmia sekä eläytymään enemmän henkilöihin, kun piti miettiä heidän roolejaan, sekä heidän kuvailemistaan. Analysoin perusteellisemmin neljä tärkeintä henkilöä, jotka on nimetty käsikirjoituksessa. Kaksi varti-jaa sekä virkavallan edustajaa käsittelin yhtenä ryhmänä, koska he olivat ns. ökasvottomia alaisia.

Henry Repo on noin 35-vuotias tutkija, joka on työtoverinsa Maxin kanssa päättänyt ottaa selvää kaupungin ulkopuolella vallitsevista elinolosuhteista. Henry on varma, ettei mitään ydinräjähdystä ole tapahtunut, ja haluaa tuoda sen kaikkien tietoon. Henry luottaa Maxiin ja on häntä kohtaan avulias ja lojaali. Henry on naimisissa Iriksen kanssa, mutta Iris uskoo vakaasti kaupunkilaisille syötettyyn propagandaan. Henryn suhtautuminen Irikseen on välttelevää, eikä hän kerro mitään tekemisistään, koska hän haluaa suojella Iristä, jotta Iris ei joutuisi ongelmiin Henryn projektin takia. Lähtiesään kotoaan Henry myös sanoo Irikselle, että hänellä on toinen nainen, koska ei halua kertoa totuutta Irikselle. Ideakuvissa Henryn tyyliä kuvaa särmikkäät ja suoraviivaiset muodot, tummat sävyt sekä tekniikkaan viittaavat yksityiskohdat (kuva 1). Henryn värejä vaatetuksen osalta ovat tummanharmaa, musta, ruskea, tummanvihreä ja tummansininen.

Max Vaara on noin 55-vuotias tutkija ja Henryn työtoveri. Max on Henryä vanhempi ja on jo pidemmän aikaa yrittänyt selvittää muurin ulkopuolista maailmaa. Max on kehittänyt tutkimusrobotin, jonka hän ja Henry saavat vihdoinkin lähetettyä muurin ulkopuolelle, mutta Max jää samalla itse vartijoiden kiinni ottamaksi. Maxille on tärkeää, että hän saisi todistettua kaupungin propagandan valheeksi ja viimeiseen asti hän pyrkii suojelemaan Henryä. Max on tyyliältään tutkijamainen, jota ideakuvissa korostaa valkeat työtakit ja laboratorioympäristö (kuva 2). Maxissa on myös ripaus hullua tiedemiestä ja keksijää, jota kuvaa robotit ja ruosteinen ratas. Maxin värejä ovat valkoinen, harmaa, sininen, punertavan ruskea.



KUVA 1. Ideakuvat Henrystä



KUVA 2. Ideakuvat Maxista

Iris Repo on noin 30-vuotias kuuliainen kansalainen. Hänen työnään on vahtia kaupungin muuria kotonaan monitoreista. Hän ei lainkaan epäile propagandan todenperäisyyttä, vaan on tyytyväinen kun saa estettyä kaupungin porteista pyrkivien kansalaisten pakoyritykset. Iris on naimisissa Henryn kanssa, mutta Iris epäilee Henryn pettävän häntä, koska Henry ei kerro menemisistään eikä ole töissä, kun hän soittaa sinne. Siitä huolimatta Iris rakastaa Henryä ja haluaisi, että Henry puhuu hänelle. Iriksen ideakuvat ovat melko selkeitä ja yksinkertaisia, mikä kuvaa myös Iriksen tyyliä (kuva 3). Vaatteissa on vähän yksityiskohtia ja ne ovat suoraviivaisia, mikä korostaa suljetun kaupungin asukkaiden yksilöttömyyttä. Iriksen vaatetuksen värit on harmaata, mustaa sekä vaaleanruskeaa.

Komentaja on kaupungin hallitsija, joka pitää yllä väitettä tapahtuneesta ydinsodasta. Hän on kasvoton hahmo, jonka tavaramerkkinä on sikari suupielessä. Komentaja on säälimätön sääntöjen rikkojia kohtaan, hän hallitsee kaupunkilaisia pelolla ja uhkailulla. Komentajan tyyliä kuvastavat ideakuvissa suorat ja kovet muodot, koska hän on luonteeltaan häikäilemätön ja kansalaiset pelkäävät häntä (kuva 4). Komentajan värejä ovat musta, punainen ja violetti. Komentajan alaisia ovat virkavallan edustajat sekä vartijat.



KUVA 3. Ideakuvat Iriksestä



KUVA 4. Ideakuvat Komentajasta ja virkavallan edustajista

Virkavallan edustajat ovat tyyliltään poliisimaisia ja **vartijat** enemmän sotilaita. Vartijoilla on kaasunaamarit, koska he vartioivat muurin reunalla ja heidän aseinaan on sähkölammauttimet. Virkavallan edustajat kulkevat Komentajan mukana ikään kuin henkivartijoina. Virkavallan edustajien tyyli on melko samanlaista kuin Komentajan, (Kuva 4) mutta he ovat kuitenkin Komentajan alaisia. Pitkät takit ja nahkahanskat ovat heidän tunnusmerkkejään. Virkavallan värejä ovat musta sekä harmaa. Vartijoiden tyyli on todella varusteltu ja aseistettu (kuva 5). Varusteisiin kuuluu tulevaisuuden aseita sekä kaasunaamarit. Vartijoiden värinä on Komentajan tavoin musta.



KUVA 5. Ideakuvat vartijoista

4.3 Kyselyvaihe

Kyselyvaiheen ja käsikirjoituksen analysoinnin suhteen ei ole määrättyä järjestystä, siihen vaikuttavat niin suunnittelijan omat työtavat kuin erilaiset produktiotkin. Tärkeintä on kuitenkin käyttää aikaa ajatusten vaihtoon muun työryhmän kanssa (Gillette 2000, 20), koska aina jollain muulla on ajatuksia ja ideoita, joita ei ole itse tullut ajatelleeksi.

Marraskuun puolivälissä oli ensimmäinen työryhmän palaveri. Palaverissa oli paikalla ydintyöryhmä eli ohjaaja, kuvaaja, leikkaaja sekä tuotantopäällikkö. Silloin käytiin läpi enimmäkseen elokuvan tyyliä, puvustusta ja lavastusta. Kerroin omista ajatuksistani käsikirjoituksen lukemisen jälkeen. Olin todella tempautunut tekstin maailmaan ja eläydyin roolihenkilöiden pelkoon ja epätietoisuuteen. Kuvittelin suljetun kaupungin pimeäksi ja ahtaaksi asuinpaikaksi ja värimaailman hyvin tummanpuhuvaksi niin ympäristön kuin vaatetuksenkin osalta. Samalla varmistelin omia mielikuviani koko elokuvan tyylistä, jotta pyrkisin tekemään samantyylistä elokuvaa kuin muutkin. Autio (2000, 21) toteaa: ”Ohjaajan idea, näkemys teoksesta, sen tyyliä ja toteutustavasta on pukusuunnittelijan työn lähtökohta.” Nämä asiat olivat itselleni tärkeitä selvittää, koska pelkäsin, että ohjaajan hakema tyyli saattaisi olla esimerkiksi avaruuspukuja ja

ökypäriä, mutta onneksi kaikkien yhteinen mielikuva tyylistä oli enemmänkin realistinen futuristisilla mausteilla. Gillettenkin (2000, 22) mukaan pitää unohtaa pelko mahdollisesta kritiikistä, eikä saa ajatella antavansa itsestään hölmöä mielikuvaa, koska silloin työskentely vaikeutuu huomattavasti, kun mielessä pyörii vain ajatus siitä, mitä muut ajattelevat minusta.

Toisessa työryhmän palaverissa 19.12. käytiin läpi muuttunutta käsikirjoitusta sekä kaikkia erinäisiä asioita, joihin kaivattiin vastauksia. Palaverissa olivat mukana tällä kertaa myös lavastajat, jotka olivat liittyneet työryhmään. Keskustelua oli muun muassa budjetista ja siihen vaikuttavista asioista kuten apurahoista, näyttelijöiden palkkioiden varmistumisesta sekä kuvauksissa käytettävien autojen vuokrauksesta. Ohjaaja kertoi projektin etenemisestä ja jo tiedossa olevista käsikirjoitusmuutoksista. Kävimme myös läpi mahdollisia kuvauspaikkoja. Sisäkuvaukset tehtäisiin muotoiluinstituutin tiloihin kuuluvassa studioissa, jonne rakennettaisiin Henryn ja Iriksen koti. Ulko kuvauspaikoiksi oli varmistunut jo Sopenkorven teollisuusalue sekä Viking Malt- tehtaan sisäpiha, mutta vielä ei ollut löytynyt kunnollista tunnelia, jossa loppukohtaus tulisi tapahtumaan. Itselläni puvustukseen liittyviä kysymyksiä olivat muun muassa seuraavat:

Onko näyttelijöitä valittu? Milloin heistä saa mitat?

Millainen budjetti puvustukselle on varattu?

Vastauksetkin sain kysymyksiin, vaikka ne eivät olleet aivan toivotunlaisia. Näyttelijöitä ei oltu vielä valittu, vartijoiden ja virkavallan edustajat tulisivat työryhmäläisten kavereista, mutta heistäkään ei ollut tarkkaa varmuutta, joten mittojen saaminenkin siirtyi. Koko elokuvan budjetti oli hyvin pieni, ja mahdolliset apurahat tulisivat vasta myöhemmin, joten puvustukseen oli alustavasti varattu önoin parisataa euroa. Ymmärsin hyvin, että raha on tällaisessa tuotannossa tiukilla, joten pyrin tekemään parhaani, että pysyisin omalta osaltani budjetissa. Aioin hankkia materiaalia paljon kirpputoreilta. Toivoin, että pystyisin lainaamaan osa vaatteista ja harkitsin myös vartijoiden asujen lainausta.

5 TUTKIMUS: TIETO TARINAN TAKANA

Tutkimusvaiheessa suunnittelija pyrkii syventämään tietojaan käsikirjoitukseen liittyvistä aiheista sekä etsimään lisää tietoa aiheista, jotka eivät ole suunnittelijalle tuttuja ja vaativat täydennystä. Tutkimusvaiheessa on kaksi tutkimusosiota, taustatutkimus joka perehtyy aiheesta jo olemassa olevaan tietoon, sekä käsitteellinen tutkimus, jonka avulla kehitetään erilaisia ratkaisuja puvustusongelmiin. (Gillette 2000, 22- 24.) Tutkimusvaiheen aluksi täytyy suunnittelijan miettiä, mitkä osa-alueet ovat niitä, jotka kaipaavat lisätutkimusta ja rajata tutkimus kaikista olennaisimpiin asioihin (Anttila 1998, 168). Omalla kohdallani tässä vaiheessa täytyi keskittyä science fiction- tyyliin, josta itselläni ei ollut oikein minkäänlaista tietopohjaa eikä aiempaa kiinnostustakaan aiheeseen. Tämä saattoi olla osittain positiivinenkin asia, koska mieleen ei tullut ensimmäiseksi jonkin nähdyn sci-fi elokuvan puvustus, vaan pystyin luomaan sitä ilman vaikutteita. Perehdyin myös elokuvapuvustamiseen yleisesti eli, mitä asioita tulee huomioida jo suunnitteluvaiheessa ja mihin puvustajan pitää keskittyä kuvauksissa. Lisäksi itseäni kiinnostava ja kuvauksien lähestyessä jännittävä asia oli klaffissa pysyminen eli puvustuksellinen jatkuvuus. Tärkeää on, että puvustus etenee loogisesti ja suunnitellusti.

5.1 Science- fiction

Käsikirjoituksen aiempiin versioihin en pystynyt tutustumaan, koska se oli tähän produktion varta vasten kirjoitettu. Etsin kuitenkin kirjoista ja internetistä kuvallista informaatiota sci-fistä. Koin, että kuvat kertovat enemmän tästä tyyliin kuin tekstit. Palaverissa ohjaaja myös antoi monia ideasanoja liittyen tyyliin, jotka hänen mielestään yhdessä kuvaavat Harken Rootin kaupunkia ja sen asukkaita. Näitä sanoja olivat muun muassa

<i>ankea</i>	<i>neutraali värimaailma</i>
<i>Pohjois-Korea</i>	<i>murretut sävyt</i>
<i>rosainen</i>	<i>valaistus hämärä</i>
<i>romuinen</i>	<i>ei liian siloteltu</i>
<i>ei likainen</i>	<i>kansalaisasut</i>
<i>tiheään asuttu yhteiskunta</i>	

Useimmissa sci-fi kuvissa, joissa kuvataan yhteiskuntaa, näkyy lentäviä autoja, neonvaloja sekä korkeita pilvenpiirtäjiä vieri vieressä. Käsikirjoituksen maailma oli mielestäni kuitenkin vähemmän hohdokas, siinä on enemmän synkkyyttä ja rosoisuutta (kuva 6). Taustalla on suurkaupunkimaista tyyliä, mutta etualalla näkyy kuitenkin hökkelilyä, jota on rakennettu puusta ja pellistä. Kuvan värimaailma on myös käsikirjoituksen henkeen sopivaa, murrettuja ja tunkkaisia sävyjä.



KUVA 6. Tulevaisuuden kaupunki

Internetistä ja kirjoista löytyvät sci-fi-tyylin vaatteet ovat pääosin melko korkealentoisia kokonaisuuksia, joissa on kiiltävää pintaa, kypärämäisiä päähineitä tai paljon erilaisia tekniikkayksityiskohtia. Elokuvan puvustukseen olin suunnitellut minimalistista linjaa, jossa ei ole koristeellisuutta eikä mitään ylimääräistä. Myös ohjaajan kanssa keskustellessa tuli ilmi toive esimerkiksi kaikille yhteneväisistä ökansalaispuvuista, joiden värimaailma voisi olla murrettua harmaata tai ruskeaa. Vartijoilla ja virkavallan edustajilla puvut olisivat puolestaan mustia samoin kuin gangsterimaisella Komentaljalla. Kuvassa 7 värimaailma on käsikirjoituksen tyyliin sopivaa, mutta kerroksellinen ja väljä pukeutuminen liian boheemia tyyliä omiin mielikuviini verrattuna.



KUVA 7. Nykymuotia Star Wars- tyyliin

Kuvassa 8 on myös mieluisa väritys, mutta naisten tyyli liian naisellisuutta korostavaa, koska elokuvan maailmassa kaikki kansalaiset ovat yhtä suurta massaa, josta yksilöiden ei ole tarkoitus erottua.



KUVA 8. Sci-fin ja historiallisen tyylin yhdistelyä

5.2 Elokuvapuvustus

Elokuvien puvustaminen on haastavaa työtä. Puvustajan täytyy osata ja ymmärtää kuvataiteellista ilmaisua, luovaa ajattelua, muoto- ja värioppia, materiaalituntemusta, estetiikkaa, pukuhistoriaa, elokuvailmaisun keinoja sekä nykyilmiöiden, ajan ja tren-

dien seuraamista (Valtonen 2000, 26). Työskentely vaatii laaja-alaista paneutumista eri osa-alueisiin ja jatkuvaa itsensä kehittämistä sekä uuden oppimista.

Elokuvien puvustus eroaa paljon teatteripuvustuksesta. Olen huomannut, että teatterin lavalta puvustuksen täytyy näkyä viimeiselle penkkiriville asti, joten pienet yksityiskohdat eivät ole merkittäviä toisin kuin elokuvissa ja televisiossa, joissa kuvataan erikoislähikuvia, joissa voivat näkyä vaatteiden tikkauksetkin. Elokuvan ja television erona puolestaan on kuvakoko, josta valmista tuotosta katsotaan. Televisiossa henkilön pituus on vain muutamia kymmeniä senttejä, kun taas elokuvateatterissa henkilö voi olla koko valkokankaan kokoinen. (Valtonen 2000, 13.) Opiskelun aikana minulle on selvinnyt että vaatteiden käyttö on myös erilaista teatterissa, jossa vaatteiden täytyy kestää koko esityskauden nopeita vaihtoja esityksen aikana sekä pesuja joka esityksen jälkeen. Elokuvassa vaate saattaa olla kuvassa vain yhdessä kohtauksessa, jonka jälkeen sitä ei enää tarvita. Harjoittelussa opin, että televisiosarjoja kuvattaessa roolihenkilöillä on yleensä omat vaatekaapit ja he käyttävät vaatteita useamman kerran niin kuin normaalielämässäänkin. Vaatteiden hankinta on myös erilaista eri aloilla. Teatterissa tehdään yleensä paljon vaatteita alusta asti tai muokataan jo aiemmin käytettyjä vaatteita uuteen esitykseen sopivaksi. Weckman (2004, 9) toteaa: ö Kierrätys liittyy olennaisesti näyttämöpuvun historiaan. Pukuja on aina käytetty uudestaan, korjattu ja värjätty, käännetty ja paikattu.ö Nykyaikaa kuvaavissa elokuvissa ja televisio-ohjelmissa käytetään taas lähes poikkeuksetta ostovaatteita, koska todellisuudessakaan harva ihminen käyttää enää teetettyjä vaatteita (Valtonen 2000, 43).

Elokuvapuvustukset ovat projekteja ja niiden pituus vaihtelee tapauskohtaisesti. Joidenkin produktioiden suunnittelu aloitetaan hyvissä ajoin jolloin valitaan myös valo-, lavastus- ja pukusuunnittelijat. Tällöin suunnittelulle ja valmistukselle on yleensä reilusti aikaa. Toiset produktiot puolestaan voidaan toteuttaa hyvinkin tiukoilla aikatauluilla, niin kuin tämä puvustamani lyhytelokuva. Silloin voidaan joutua tekemään toteutuksessa kompromisseja, mikäli aika ei riitä kaiken tekemiseen. Olen havainnut, että elokuvan kuvaukset ovat monesti tiivis työjakso, jolloin päivät ovat pitkiä ja työtä on paljon. Kun kuvauksia ei kuvata studiolla, täytyy puvustuksen yleensä siirtyä muun työryhmän mukana kuvauspaikalle. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi vaatteiden, asusteiden, silitysrautojen, sateenvarjojen sekä lämpötakkien kuljettamista kuvauspaikalle ennen näyttelijöiden saapumista, sekä myös poiskuljettamista päivän päätyttyä. Tällaisina kuvauspäivinä, jolloin kuvataan muualla kuin studiossa, työpäivä voi venyä hyvin

pitkäksi. Harjoittelussa huomasin, että kun työryhmä saapui päivän päätteeksi takaisin studiolle, yleensä puvustaja oli viimeinen lähtijä, koska vaatteet täytyi purkaa ja asettaa paikoilleen sekä lajitella pesuun menevät vaatteet ja valmistella vielä seuraavaa päivää. Puvustajalta vaaditaankin joustavuutta ja ahkeruutta, jotta työt sujuvat tällaisinkin päivinä.

Elokuvan kuvauksissa monta eri alaa pelaa yhteen, jolloin eri osat täytyy saada toimimaan keskenään. Cole ja Burke (2005) ovat kuvanneet tätä työtä näin: öKamera-osasto asettaa päivän tahdin. Useimmat kohtaukset kuvataan useista kuvakulmista ja jokainen kuvakulma vaatii omat kamera- ja valaistusasetukset. Jotta kamera saadaan liikkeelle, vaatii se monipuolista toimintaa työryhmältä, johon kuuluu kamera- ja valaistusteknikoita. Heidän tehtävänä on huolehtia kaapeleista, asentaa kameran ajoratoja, suunnitella vaunujen sekä nosturikameroiden liikeratoja, mitata ja merkitä kameran polttovälejä sekä paljon muuta. Äänitys saattaa vaatia useita ottoja, jos lentokone menee juuri yli, joku kuvausryhmästä puhuu liian kovaa tai näyttelijän kengät natisevat.ö Tämä on elokuva- ja televisiokuvauksissa arkipäivää. Elokuvanteko voi tuntua hyvin hitaalta prosessilta, joka pitää sisällään paljon sekä kiirehtimistä, että odottelua (Cole & Burke 2005, 374). Odottamista on paljon ja onhan ymmärrettävää, että jokaisen osa-alueen edustajat haluavat tehdä mahdollisimman täydellistä työtä, joka vaatii usein paljon säätämistä. Olen usealta puvustajalta kuullut, että on tärkeä pyrkiä siihen, ettei kuvausryhmä joudu odottamaan näyttelijää ainakaan puvustuksen takia. Eri asia on sitten näyttelijöiden omat viivytykset, kuten omien asioiden hoitaminen vaatevaihtojen aikana, joihin puvustaja ei voi oikein vaikuttaa.

Kun puvustusta suunnitellaan elokuvaan tai televisioon, tulee erityisesti kiinnittää huomiota materiaaleihin. Raidalliset, pieniruutuiset tai pilkulliset kankaat aiheuttavat kameran kuvassa övilinääö, minkä takia kankaan pinta näyttää liikkuvan (Cole & Burke 2005, 98). Kankaat, jotka puvustajan mielestä saattavat vilistä kuvassa, tulisi käydä kokeilemassa etukäteen kameran edessä, jotta tarvittaessa ehditään vaihtaa asua johonkin selkeämpään. Toinen kuvaan vaikuttava tekijä on vaatteiden materiaali, esimerkiksi tafti aiheuttaa kuvassa samanlaisen moiré-ilmiön. Itse olen havainnut moiré-ilmiötä myös valokuvatessani tällaisia kankaita. Materiaaleista erittäin kahisevat kankaat, kuten tuulitakit, saattavat olla hankalia kuvauksissa, samoin kuin kilisevät korut ja natisevat kengät, koska ne aiheuttavat ylimääräistä ääntä ja vaikeuttavat äänittäjän

työtä. Olisikin hyvä keskustella äänittäjän kanssa tällaisista asioista etukäteen, jotta kuvaustilanteissa ei tulisi turhia viivästyksiä. (Valtonen 2000, 25.)

Kuvauksissa käytetään nykyään paljon myös tietokonetaustoja sekä jälkikäteen lisättäviä tehosteita. Tekniikka mahdollistaa näyttävien erikoistehosteiden luomisen sekä monenlaisen ökikkailun elokuvan editointivaiheessa. Olen huomannut myös, että monissa dvd-elokuvissa on mukana kuvausmateriaalia, joista katsoja pääsee seuraamaan muun muassa miten tällaiset erikoisefektit on saatu aikaan. Blue screen -tekniikan avulla voidaan luoda kohtaukseen jälkikäsitellyssä todellisuudesta poikkeava, tietokoneella tehty tausta. Kuvaustilanteessa taustalle viritetään kirkkaan vihreä tai sininen taustakangas (blue/ green screen), joka täyttää koko tausta-alan. Juntunen (1997, 105) toteaa, että tietokoneella taustaväri korvataan elävällä kuvalla. Näin saadaan henkilö esimerkiksi kävelemään vetten päällä tai lentämään ilmassa ilman näkyviä apuvälineitä. Puvustuksen kannalta (Cole & Burke 2005, 276) blue screen -tekniikan käyttö täytyy olla tiedossa jo suunnitteluvaiheessa, koska erikoistehosteet voivat vaikuttaa väreihin, materiaaleihin ja mittakaavaan. Puvustusta suunnitellessani ohjaaja kertoi, että taustakankaan vihreä väri poistetaan jälkikäsitellyssä, joten puvustuksessa ei saisi olla värejä, jotka ovat lähellä taustakankaan sävyä, koska silloin myös samansävyiset kohdat leikkautuvat pois vaatteista ja muuttuvat läpinäkyviksi.

5.3 Puvustuksellinen jatkuvuus

Ohjelman jatkuvuus on seikka, joka vaikuttaa katsojan kykyyn hahmottaa ohjelmaa. Jos paikat, valot, puvut ja äänet vaihtelevat mielivaltaisesti, katsoja ei enää pysty hahmottamaan ohjelman paikan- ja ajanvaihteluita ja juonenkäännteitä. (Valtonen. (2000, 22.) Harjoittelussa opin, että kun kuvataan elokuvia ja tv-sarjoja, ei kohtauksia yleensä kuvata loogisessa järjestyksessä, vaan voidaan jopa aloittaa viimeisistä kohtauksista. Tähän vaikuttavat esimerkiksi kohtauksissa yhtä aikaa olevat näyttelijät ja heidän työaikataulunsa, eri kuvauspaikat tai ulkokuvauksissa vuorokauden aikojen vaihtuminen, jolloin päiväkuvat on otettava ennen auringonlaskua. Tässä puvustajan apuna on tarkkaan tehty kohtauslista, josta käy ilmi, milloin on vaatevaihtoja ja kenellä. Jos vaatteet ovat valmiina jokaiseen kohtaukseen voi sekoittumisia estää vielä kiinnittämällä asukokonaisuuksiin laput, joissa on näyttelijän nimi sekä kohtausnumero ja esimerkiksi muistutus korujen vaihdosta (Cole & Burke 2005, 328).

Kun kohtauksissa on suoria jatkoja seuraavaan kohtaukseen, on oltava erityisen tarkkana. Esimerkkinä voisi kuvitella, että kohtaus 1 kuvataan sisällä, kun mies avaa ulko-oven ja siitä jatkuu kohtaus 2, jossa ulkoa päin kuvataan, kun mies tulee ovesta ulos. Tällöin on tärkeää, että miehellä on takin vetoketju yhtä pitkälle auki tai avaimet samassa kädessä. Tällaisissa kohtauksissa puvustaja ottaa tarkat kuvat tilanteesta ja tallentaa ne klaffikirjanpitoon, esimerkiksi käsikirjoituksen oheen, sekä kirjoittaa vielä tarkat huomiot kuvien viereen (Valtonen 2000, 23). Muutoinkin puvustajan on hyvä ottaa jokaisesta henkilöstä jokaisessa kohtauksessa kuvat, jotta tarvittaessa hänellä on muistiinpanot, jos kohtauksia jouduttaisiin kuvaamaan uusiksi. Itse huomasin kuvauksissa, että erityisesti tulee tarkkailla liikkuvia yksityiskohtia kuten käärittyjä lahkeita, kaulaan kiedottua huivia tai vetoketjuja, jotka kaikki helposti muuttavat asentoaan vaatteita pukiessa ja riisuessa tai näyttelijän niitä huomaamattaan säätäessä.

Omassa puvustuksessani klaffikirjanpito ei ollut niin suuressa roolissa kuin aluksi luulin, koska lopullisessa käsikirjoituksessa tapahtumat sijoittuivat vain yhteen vuorokauteen, eikä vaatevaihtoja ollut. Otin näyttelijöistä klaffikuvia kuvausten alkupäivinä, jolloin jokaisella näyttelijällä oli asukokonaisuus ensimmäistä kertaa päällä. Välillä tarkastin kamerasta oliko esimerkiksi edellisessä kohtauksessa käytetty hanskoja, mutta kovin usein ei tarvinnut turvautua kameraan, koska näyttelijöitä oli sen verran vähän ja asukokonaisuudet oli helppo muistaa. Kuvaustilanteissa huomio täytyi kiinnittää siihen, että vaatteet näyttivät samoilta kohtauksien useissa otissa. Mieleen jäivät erityisesti kohtaukset joissa Max kaatui maahan ja vaatteet lumettuivat, sekä Henry hiipi muurilla ja vaatteet sotkeentuivat hiekasta ja pölystä.

Elokuvia ja televisiosarjoja voidaan kuvata joko yhdellä tai useammalla kameralla. Kuvaustapa voi riippua esimerkiksi tuotannollisista syistä. Kun kuvataan ainoastaan yhdellä kameralla, tapahtuma täytyy pystyä toistamaan useaan kertaan samanlaisena, jotta saadaan kuvattua erilaisista kuvakulmista ja erilaisia kuvakokoja. (Korvenoja 2004, 12.) Puvustajan kannalta molemmissa kuvaustavoissa on omat haasteensa. Harjoittelussa opin, että yhdellä kameralla kuvattaessa täytyy kiinnittää erityistä huomiota siihen, että vaatteet ovat kuvattavan kohtauksen jokaisessa otossa samalla tavalla näyttelijän päällä, eivätkä esimerkiksi enemmän tai vähemmän rypyssä. Usein tehtävänäni olikin oikoa näyttelijöiden paitoja, takkeja tai hameita ottojen välillä. Olen havainnut, että useammalla kameralla kerralla kuvattaessa täytyy puvustajan puolestaan pystyä kiinnittämään huomio näyttelijän koko asuun tarkasti niin, että se on klaffissa ja halu-

tulla tavalla esillä joka suunnasta, mistä mahdollisesti kuvataan. Tämän lyhytelokuvan kuvauksissa käytettiin yhtä kameraa, jolla otettiin kohtauksista monta ottoa eri kuvakulmista ja eri kuvakooissa.

6 HAUDONTA: JUONENKÄÄNTEET MIELESSÄ

Haudontavaiheessa suunnittelija ei varsinaisesti tee mitään tietoisesti vaan antaa alitajuntansa työskennellä. Silloin kaikki aiemmin kerätty tieto ja päässä olevat ajatukset saavat hautua rauhassa ja usein ratkaisut haasteisiin tulevat juuri tämän haudontavaiheen jälkeen. Alitajunta tarvitsee aikaa käydäkseen läpi kaiken informaation, jota suunnittelija on kerännyt aiemmilla askelmilla ja voi antaa vastauksen haasteisiin tai ohjata oikeaan suuntaan (Gillette 2000, 25). Haudontavaiheen kesto vaihtelee henkilöstä ja työstä riippuen. Joskus riittää, että nukkuu yön yli, kun taas joskus kokonainen viikko jonkun muun työn parissa tuntuu tarpeelliselta. Tällaisilla rentoutumishetkillä on tärkeä tehtävänsä ja niitä vaaditaan prosessin kypsymiseksi (Hakala 1998, 75).

Haudontavaihe jäi minulla melko lyhyeksi, koska aikataulu oli niin tiukka suunnittelun ja kuvausten välillä, mutta haudontaa tapahtui ihan pieninäkin hetkinä esimerkiksi ennen nukkumaanmenoa tai ulkoillessa. Haudonta alkoi jo osana aiempiakin vaiheita. Erityisesti analyysivaiheen jälkeen mieleen jäi hautumaan käsikirjoituksesta sekä roolihenkilöistä selvinneet asiat, jotka vaikuttivat mielessä muotoutuviin ideoihin puvustuksesta. Huomasin myös esimerkiksi kaupassa käydessäni kiinnostäväni huomiota muiden ihmisten vaatteisiin, mikäli niissä oli jokin mielenkiintoinen yksityiskohta tai materiaali. Vaikka en näitä huomioita aina kirjannut ylös tai edes muistanut seuraavalla kirpputorikierroksella, uskon, että ne kuitenkin alitajuisesti ohjasivat roolihenkilöiden lopullisen tyylin muodostumisessa.

7 VALINTA: VISUAALISEN ILMEEN PÄÄTTÄMINEN

Valintavaiheessa ohjaajan kanssa punnitaan suunnittelijan tekemiä puvustussuunnitelmia. Suunnittelijalla on jo lähes valmiit luonnokset esitettävänä ja mukana voi olla myös erilaisia materiaalinäytteitä. Tässä vaiheessa ohjaaja voi vielä tarvittaessa esittää muutostoiveita suunnitelmiin, mutta valintavaihe on valmis silloin, kun ohjaaja

on tyytyväinen jokaisen suunnittelualan luonnoksiin ja ne kaikki tukevat yhteistä kokonaisuutta. (Gillette 2000, 25 - 27.) Esitin ohjaajalle luonnokset roolihahmojen tyylistä sekä vaatteiden hankintavaiheessa otin niistä kuvia, joita lähetin sähköpostitse ohjaajalle, ja hän pystyi näin vaihtamaan mielipiteitä puvustuksesta kanssani. Suunnittelija ei saa kuitenkaan odottaa saavansa ylistystä jokaisesta tekemästään luonnoksesta, vaan täytyy olettaa, että joitakin muutoksia tulee ja ajatella niitä parannuksina (Ingham 1992, 86).

Esittelin ohjaajalle sekä muulle ydintyöryhmälle ideakuvat 1 - 5 (s. 14 - 16) roolihenkilöistä joulukuun alussa, jolloin näyttelijöitä ei oltu vielä valittu. Ohjaaja piti kuvien yhteisestä tunnelmasta sekä värimaailmasta. Myös yksittäiset kuvat miellyttivät ja olivat käsikirjoituksen mukaisia, joten jatkoin suunnittelu- ja luonnostyötä samaan tyyliin. öPirjo Valisen mielestä yhteisessä suunnittelutiimissä on tärkeää hahmottaa teoksen kokonaisuus, ja mitä tekijäryhmä esityksellä haluaa kertoa yleisölle. Puku-suunnittelijan keräämien kuvakollaasien avulla voidaan myös yhteisesti tutkia roolihenkilöitä ja heidän taustaansa.ö (Levo 2009, 35.) Vaikka Valinen on keskittynyt teatteripuvustamiseen, sopii tämä tapa mielestäni yhtälailla myös elokuva- sekä televisio-puvustamisen maailmaan, koska yleensä jokaisessa produktiossa pyritään luomaan yhtenäistä tyyliä. Omassa suunnittelutyössäni rooli, joka jäi vielä itselleni hieman epäselväksi, oli Iris. Kerroin myös ohjaajalle, etten vielä oikein ole löytänyt Iriksen tyyliä, vaikka värimaailma tuntuu olevan jo selvillä. Päätettiin, että jatkan luonnosten tekemistä ja katsotaan sitten, miten tyyli muotoutuu.

Luonnosten tekoon käytin noin pari viikkoa, mutta sinä aikana kävin jo katselemassa kirpputorien tarjontaa, ja jos eteen osui hyvännäköisiä vaatteita, piirsin niitä luonnoksiin. Luonnosten tekovaiheessa asennoiduin kuitenkin jo valmiiksi niin, etteivät piirtämäni asut ole lopullisia, koska vaatteiden valintaan tulisi vaikuttamaan paljon se, minkä tyyllisiä vaatteita kirpputoreilta ja kierrätyskeskuksista sattuisi löytymään. Ohjaajakin ymmärsin tämän hyvin ja oli joustava. Luonnoksista kuitenkin kävi ilmi roolihenkilöiden tyyli sekä asukokonaisuudet. Asusteita, kuten kenkiä, en vielä tarkemmin suunnitellut roolihenkilöille, koska niiden valintaan tulisi vaikuttamaan myös paljon se, millaisia ja minkä kokoisia kenkiä löydän kirpputoreilta. Valmiit luonnokset esittelin ohjaajalle joulukuun puolivälin jälkeen.

Henrylle suunnittelemani asun halusin viestivän nuorekkuutta ja hieman boheemia tyyliä (kuva 9). Henry ei välitä yhteiskunnan määräyksistä ja rajoitteista vaan pyrkii tekemään kaikkensa, että saisi todistettua propagandan valheeksi. Asussa tätä kapinallista henkeä edustaa vähän kulahtanut harmaanvihreä maihinnousutakki. Myös kuluneet farkut sekä virttynyt harmaa villapaita kuvastavat sitä, että Henryn ei välitä niinkään ulkonäköasioista, vaan ainoastaan keskittyy saamaan tutkimusrobotin Maxin kanssa muurin ulkopuolelle. Vaatteiden värit ovat murrettuja tummia sävyjä, jotka luovat mielikuvan hieman öhämäräperäisestä tyypistä, sekä auttavat myös maastoutumisessa, kun Henry liikkuu muurilla ja tunnelissa, missä vartijat eivät saa nähdä häntä. Ohjaajan kommentit Henryn asusta olivat positiivisia, ja maihinnousutakki oli kuulemma hyvännäköinen.



KUVA 9. Luonnos Henrystä

Takin vihreässä värissä tulisi kuitenkin olla tarkkana muutamassa kohtauksessa käytettävän green screenin takia. Jos vihreän takin sävy olisi liian vaalea, saattaisi se sulautua vihreään taustaan ja vaikeuttaa jälkikäsitteilytyötä, jossa green screenin vihreä väri korvataan tietokoneella tehdyllä taustalla. Ohjaaja myös huomautti silmälasista, joita hän ei ollut suunnitellut Henrylle vaan ennemminkin Maxille. Omissa mielikuvissani Henryllä oli silmälasit, mutta päätimme, että laitetaan silmälasit ainoastaan Maxille.

Maxin tyylin lähtökohtia olivat tutkijan ammatti sekä ikä, koska hän on Henryä huomattavasti vanhempi. Asu on melko neutraali eikä sisällä mitään huomiota herättäviä yksityiskohtia (kuva 10).



KUVA 10. Luonnos Maxista

Takki on paksu ja harmaa, materiaaliltaan esimerkiksi villakangasta. Housut ovat kuluneet mustat farkut tai sitten tavalliset tummasävyiset miestenhousut. Takin alla olevaan paitaan suunnittelin hieman kirjavia värejä korostamaan Maxin keksijämäisyyttä, samoin kuin sininen kaulaliina tuo esille persoonallisuutta. Kaulaliinan väristä sain kuitenkin heti palautetta ohjaajalta, joka kertoi värin olevan liian kirkas elokuvan muuhun värimaailmaan nähden ja kiinnittävän ehkä liikaa huomiota. Kerroinkin, että kaulaliinan väri oli vasta luonnos ja lopullinen kaulaliinan väri riippuisi pitkälti siitä, minkä sävyisiä kirpputorilta sattuisi löytymään. Myös housuista ohjaaja toivoi mielummin esimerkiksi villakangashousuja, koska ne sopisivat paremmin Maxin ikäiselle, mutta hätätapauksessa myös mustat farkut menisivät.

Iriksen asu oli vaikein suunnitella ja luonnos olikin vain suuntaa antava. Kerroin ohjaajalle, että Iristä oli ollut todella vaikea suunnitella, kun ei yhtään tiennyt, minkä näköinen Iriksen näyttelijä tulisi olemaan. En tiedä, johtuiko se siitä, että kyseessä on juuri naisnäyttelijä ja naisten vaatteista on enemmän kiinnostunut, sekä niihin automaattisesti kiinnittää enemmän huomiota, koska muuten puvustuksen suunnittelu ei tuottanut suurempia ongelmia.



KUVA 11. Luonnos Iriksestä

Ajattelin Irikselle siistiä asua jakun kanssa, koska hän työskentelee kotonaan kaupungin valvojana ja seuraa monitoreista valvontakameroita. Vaatteiden sävyt ovat hyvin hillittyjä ja maanläheisiä ja kuvastavat kaupungin ankeutta ja ilottomuutta. Kapeat harmaat farkut ja musta paita ovat melko rennot vaatteet, mutta ruskea jakku tuo asuun hieman virallisuutta. (Kuva 11.) Päällystakiksi suunnittelin Irikselle tummansävyistä parkatakia, joka olisi malliltaan kapea ja pitkähkö. Ohjaajalla ei ollut Iriksestä kirjoitettua palautetta, koska kerroin, että asu muotoutuisi tarkemmaksi varmaan vasta sitten, kun löytäisin siihen jonkun ensimmäisen osan, minkä ympärille alan koota koko tyyliä. Jakusta ohjaaja kuitenkin sanoi, että se saattaa olla turhan virallinen ja antaa liian jäykän kuvan, joten ehdotin sen tilalle esimerkiksi neuletakkia, mikä sopi.

Komentajan asu oli varmaankin helpoin suunnitella, koska jo ensimmäisen käsikirjoituksen lukuvaiheessa ösikaria polttava tumma hahmoö herätti mielikuvia elokuvien pahiksista, ja ideakuvia etsiessä eteen osuikin kuva juuri tällaisesta hahmosta. Koska Komentaja on elokuvassa pääpahis, halusin korostaa tätä asun mustalla värimaailmalla. Musta väri tuo roolihahmon tyyliin myös kovuutta ja muiden vaatteisiin verrattuna korostaa arvovaltaa. Puku on kokomusta tai musta liituraidoilla, jonka alle tulee valkea kauluspaita ja pieneksi tehosteväriksi punainen kravatti (kuva 12). Päällystakki sekä hattu ovat mustat. Kengiksi suunnittelin mustia siistejä nahkakengiä sekä käsi-neiksi mustia nahkahanskoja. Komentajan tyyli oli ohjaajan mielestä oikein hyvä eikä kaivannut muutoksia, toiveena oli vain, että kirpputorilta löytyisi juuri tällaiset ja sopivan kokoiset vaatteet.



KUVA 12. Luonnos Komentajasta

Virkavallan edustajille suunnittelin samanhenkisen tyylin kuin Komentajallekin, koska he ovat Komentajan lähimpiä apureita ja kulkevat aina hänen mukanaan. Virkavallan edustajia on kaksi ja heille tulee kokomustat puvut, joiden alle valkoiset kauluspaidat sekä mustat kravattit. Päälle tulee harmaat pitkät sotilashenkiset päällystakit, manttelit, väritään kuitenkin tummemmat kuin luonnoksessa (kuva 13). Takit oli jo alustavasti valittu, niitä myi armeijatavaran erikoisliike Varusteleka, joten takit olivat käytöstä poistettuja sotilasmantteleita. Käsineiksi ajattelin mustia nahkahanskoja samoin kuin Komentajalla sekä päähineiksi harmaita karvalakkeja joko ostettuina tai itse tehtyinä. Ohjaajalla ei ollut virkavallan edustajista mitään muutosehdotuksia, vaan luonnokset olivat sellaisia kuin oli aiemminkin suunniteltu ja sovittu.



KUVA 13. Luonnos virkavallan edustajista

Vartijoiden samoin kuin virkavallan edustajien asuista oli jo aiemmin ollut puhetta ja ohjaajan kanssa oli pohdittu, millaista tyyliä heille haetaan. Vartijoiden asuissa päädyttiin poliisimaiseen tyyliin, jossa olisi kenties suojaliivit sekä varustevyöt (kuva 14). Tyylin suunnittelu lähti kuitenkin kaasunaamareista, jotka ohjaaja oli jo hankkinut etukäteen, koska niitä varmasti tarvittaisiin ja ne mainittiin käsikirjoituksessakin.



KUVA 14. Luonnos vartijoista

Aluksi suunnitelmissa oli vuokrata Varustelekasta poliisin erikoisvalmiusyksikön öKarhuryhmäö-asu, mutta koska vuokraus olisi vienyt puolet puvustusbudjetista, päätettiin keksiä jotain muuta. Suunnittelin vartijoille mustat reisitaskuhousut ja takit, joiden päälle tulisi ehkä suojaliivit tai varustevyöt. Lisäksi ohjaaja oli löytänyt pol-

visuoijat, joita ehdotti asuun. Hän oli myös kysellyt vaatteiden lainausta Lahden Image Wearista, mihin päätettiin tutustua tarkemmin. Kengiksi aion perinteisiä maihareita ja päähän kaasunaamarin päälle mustia pipoja.

8 TOTEUTUS: SUUNNITELMISTA PUVUIKSI

Gilletten (2000, 27) mallin toteutusvaiheessa suunnittelija toteuttaa lopulliset esityskuvat, joista tulee käydä ilmi yleinen tyyli, aikakausi ja asun tunnelma, sekä valitsee materiaalit, joita ompelijat käyttävät valmistuksessa. Esityskuvien täytyy sisältää paljon informaatiota, koska ompelimo käyttää niitä valmistuksessa ohjeinaan. Mahdollisesti myös pukujen valmistuksen valvominen kuuluu suunnittelijan tehtäviin. Tässä vaiheessa siis lopetetaan suunnittelu ja aloitetaan toteutus. Itse keskityn toteutusvaiheessa materiaalin hankintaan ja asukokonaisuuksien luomiseen.

Luonnosten esittämisen jälkeen, kun sain ohjaajalta hyväksynnän roolihenkilöiden tyyliille, aloin heti kiertää kirpputoreja etsimässä kaikkea mahdollista vaatteista kenkiin ja huiveihin. Vaatteiden hankinta ei kuitenkaan päässyt aivan täysillä käyntiin, koska tässä vaiheessa olin päässyt ottamaan vasta kahden näyttelijän mitat ja kahdesta muusta olin saanut hieman viitettä heidän vaatekokojensa avulla. Nämä neljä näyttelijää olivat avustavissa rooleissa virkavallan edustajina sekä vartijoina, joiden asut ainakin alkuun tuntuivat kaikista selkeimmiltä hankkia. Kysyin ohjaajalta muiden näyttelijöiden mittojenotosta, johon hän ei osannut antaa vielä mitään tarkkoja päiviä, varsinkaan, kun heitä ei oltu vielä valittu. Sovimme siis, että kun ohjaaja olisi valinnut näyttelijät, hän pyytäisi heiltä vaatekoot, jotka lähettäisi minulle, jotta pääsisin alkuun vaatteiden metsästyksessä.

Päänäyttelijöiden mitat ja vaatekoot sain vasta tammikuun ensimmäisellä viikolla, jolloin aikaa kuvausten alkuun oli alle kaksi viikkoa. Sain myös suurimmasta osasta näyttelijöitä kuvat, jotka auttoivat hahmottamaan vaatteiden kokoja sekä puvustustyötä kokonaisuutena, kun sain tietää, miltä itse näyttelijä näyttää. Koska päänäyttelijät asuivat Helsingissä, ydintyöryhmä oli aikeissa mennä Helsinkiin harjoittelemaan näyttelijöiden kanssa, jolloin minäkin olisin päässyt sovittamaan heille vaatteita. Harjoitukset eivät kuitenkaan toteutuneet ja jouduin päätymään siihen, että luotan näyttelijöiden antamiin mittoihin sekä vaatekokoihin, eikä vaatteita sovitettaisi ennen kuvauk-

sia. Tämä lisäsi kaiken kiireen keskellä jännitystä ja paniikkia varsinkin, kun tämä oli ensimmäinen oma puvustusprojektini, josta olin yksin vastuussa. Vaikka jouduin vain luottamaan saamiini kokoihin, yritin kuitenkin mahdollisuuksien mukaan hankkia esimerkiksi useamman housuvaihtoehdon tai pari erilaista paitaa, jotta olisi varavaihtoja, koska eri vaatemerkeillä kokovaihtelut saattavat olla hyvinkin huomattavia. Vaihtoehdot olivat osittain myös ohjaajaa varten. Jos jokin vaate olisi saanut häneltä täystyrmäyksen, sen olisi voinut vielä vaihtaa.

Tiesin, että budjetin pienuuden takia vaatteet olisi hankittava kirpputoreilta tai mahdollisuuksien mukaan lainattava. Koska Lahden Muotoiluinstituutissa on tehty paljon erilaisia elokuvia opiskelutöinä, sain vinkin työryhmältämme, että Punaisen Ristin Kontti-kierrätysmyymälästä voi lainata vaatteita ilmaiseksi, kunhan ne palautetaan ehjinä ja siisteinä. Tämä oli kullannarvoinen tieto, koska näin jälkikäteen ajateltuna puvustusbudjetti ei olisi riittänyt kaikkiin vaatteisiin, jos ne olisi pitänyt ostaa. Kaiken kaikkiaan lainasin Kontista kaksi isoa säkillistä vaatteita, kenkiä sekä erilaisia talvitakkeja ulkokuvauksiin lämmittelytakeiksi näyttelijöille. Ingham ja Covey (1992) toteavat, että kun aloittaa vaatteiden ja materiaalin hankkimisen, on hyvä muistaa, että mitä huolellisempi on alkuvaiheessa, sitä vähemmän tarvitsee käyttää aikaa myöhemmin unohtuneiden vaatteiden etsimiseen. Hankintavaiheen aluksi on hyvä tehdä lista kaikesta tarvittavasta huolellisesti niin, ettei mitään pääse unohtumaan.

Toinen budjetin kannalta ratkaiseva vaateongelma olivat vartijoiden asut. Vartijoille oli suunniteltu poliisin karhuryhmän tyyliä asuja, joissa olisi mahdollisesti suojaliivit sekä varustevyöt. Vuokraus olisi vienyt puolet budjetista, joten ohjaaja keksi, että Image Wearin työasupalvelusta voisi myös kysyä vaatteiden lainaamista. Osa yrityksistä ja työasuvuokraamoista lainaakin vaatteita vaihtokauppana yrityksen mainoksesta tuotannossa (Ingham & Covey 1992, 138). Tässä projektissa hyödynnettiin samaa mainostilan tarjoamista vaatteiden lisäksi muun muassa kuvauspaikkojen hankkimisessa. Kävin Image Wearin liikkeessä selvittämässä asiaa ja siellä oltiin hyvin ystävällisiä ja luvattiin vartijoiden asujen lainaus. Sieltä käskettiin kuitenkin hakemaan asuihin poliisilta erityislupa, koska vartijoiden asuja saavat käyttää vain vartijakortin suorittaneet henkilöt. Tämä aiheutti hieman selvitystyötä sekä harmaita hiuksia, mutta lopputuloksena oli, että sain lupahakemukseeni vastaukseksi poliisilta kirjeen. Siinä todettiin, että vartijan asuihin ei lain mukaan tarvitse poliisin lupaa, vaan se on liikkeen ja lainaajan välinen sopimusasia. Tämä oli uutta tietoa myös Image Wearin hen-

kilökunnalle. Sain kuitenkin kaksi vartijan asua lainaksi sillä ehdolla, että palautan ne siisteinä sekä huolehdin, etteivät ne päädy vääriin käsiin. Asujen lainaus oli todella iso apu puvustukseen, koska kahta samanlaista mustaa asua tuskin olisi löytynyt kirpputoreilta, eikä siihen olisi oikein ollut varaakaan. Kaasunaamareilla, liiveillä sekä polvisuojilla saatiin lisättyä vartijoihin kaivattua sotilashenkisyyttä sekä hieman tehostevärejä.

Kirpputorit ovat sopiva ostosympäristö sellaisissa produktioissa, joissa on hyvin pieni budjetti, koska kaikkein jännittävimmät mahdollisuudet saattavat olla piilossa juuri kaikkein masentavimman näköisessä kojussa (Bicât 2006, 68). Vaatteiden hankkiminen kirpputoreilta oli haastavampaa kuin olin ajatellut, koska hankittavana oli niin monta eri vaatekappaletta ja kirpputorien tarjonta oli todella vaihtelevaa. Välillä vastaan tuli juuri sellaiset kengät tai takki, jotka olin jollekin roolihenkilölle suunnitellut mutta aivan väärän kokoisena. Etsintä oli työlästä, mutta samalla löytyi myös sellaisia vaatteita, joita en varsinaisesti etsinyt, mutta jotka sopivatkin jonkun henkilön tyyliin. Roolihenkilöistä vain yksi oli nainen ja miehiä oli seitsemän, joten suurin osa vaatteista piti etsiä miehille. Pukujen tehtävänä on ajan ja paikan kuvaamisen lisäksi tukea roolihenkilön luonnetta ja pukujen antamien viestien perusteella katsojat pystyvät myös leimaamaan roolihahmoja (Harju 1991, 30). Olen huomannut, että yleisesti kirpputoreilla on huomattavasti enemmän naisten vaatteita, kun taas miesten vaatteet rajoittuvat usein vain vanhoihin pukuihin ja vaatteisiin. Tähän varmaan vaikuttaa miesten ja naisten erilaiset ostotottumukset sekä se, että miesten vaatteet ovat käytössä paljon pidempään, eikä vaihtuvuutta ole niin paljon. Tästä huolimatta onnistuin löytämään kaikille näyttelijöille suunnitellut asukokonaisuudet.

Henryn vaatteet löytyivät melko helposti. Sain näyttelijän koot, joiden perusteella etsin vaatteita kirpputoreilta ja lähes koko asu löytyikin kierrätysmyymälästä, josta lainasin vaatteita. Neuleen ja sen alla olleen trikoopaidan ostin kirpputorilta, samoin kuin Henryn vihkisormuksen, joka huomioitiin myös klaffikuvaa ottaessa. (Kuva 15). Ainut ongelma olivat farkut, joita olin hankkinut kahdet, mutta kummatkaan eivät sopineet näyttelijälle, vaikka koko oli sama kuin hänen omissa housuissaan. Eri vaateketjuilla ja ómerkeillä koot saattavat vaihdella näinkin huomattavasti, mikä vaikeuttaa kuluttajia sopivien kokojen löytämisessä. Ensimmäisenä kuvauspäivänä näyttelijällä olikin jalassa omat farkut, joista otin tarkat mitat ja kuvat, jotta voisin etsiä mahdollisimman samanlaiset housut seuraaville kuvauspäiville, jolloin tiedossa oli ulkokuva-

uksia sekä vaatteiden likaantumista. Täytyy todeta, että matkassa oli myös tuuria, kun löysin oikean kokoiset ja aivan samanväriset farkut kirpputorilta seuraavaksi päiväksi. Henryn valmis asukokonaisuus oli mielestäni suunnitelmien mukainen ja olin tyytyväinen roolihenkilön kokonaistyyliin.



KUVA 15. Henryn roolihahmo

Maxin asu löytyi myös kierrätysmyymälästä ja koot olivat kaikin puolin sopivia, ainostaan housujen lahkeiden pituus olisi voinut olla muutaman sentin pidempi (kuva

16). Max esiintyi ainoastaan ulkokuviissa, joissa hänellä oli takki aina kiinni ja huivi kiedottuna kaulaan, joten takin alla olleet paidat eivät näkyneet kuvauksissa.



KUVA 16. Maxin roolihahmo

Olin varannut mustat nahkakengät Maxille, mutta koska näyttelijällä itsellään oli myös mustat talvikengät, joissa oli lämpimämpi vuori, päädyin siihen, että näyttelijä voi käyttää omia kenkiään. Visuaalisesti kengissä ei juurikaan ollut eroa, mutta omat kengät olivat huomattavasti lämpimämmät ja mukavammat ulkokuvausksiin. Kirpputoreilla oli kaiken kaikkiaan todella vähän miesten kenkiä ja vielä vähemmän vuorillisia

talvikenkiä. Jouduin hankkimaan näyttelijöille vuorittomia nahkakenkiä, joihin ostin karvapohjalliset ja onneksi kenkiin mahtui myös villasukat.

Iriksen vaatekoot sain viimeisenä, kun aikaa kuvauksiin oli enää alle viikko, mutta vaatteiden hankinta onneksi sujui helposti, koska kirpputoreilla on niin paljon valinnanvaraa naisten vaatteissa. Iriksen asu oli paitaa lukuun ottamatta ostettu kirpputorilta ja vaatteet sopivat näyttelijälle hyvin (kuva 17).



KUVA 17. Iriksen roolihahmo

Sisällä kotonaan Iris käytti villasukkia, ja kengiksi olin valinnut hänelle korkeakorkoiset talvisaappaat. Ulkokuvauksissa oli koko kuvausviikon ajan yli 20 astetta pakkasta, joten päätin kuitenkin käydä lainaamassa kierrätysmyymälästä toiset matalakorkoiset saappaat, jotka olivat mukavammat pakkasessa ja helpommat kävellä liukkaalla jäällä. Matalammat kengät sopivat mielestäni myös paremmin Iriksen tyyliin, joka näyttelijän myötä vaihtui ehkä hieman rennommaksi kuin, mitä alkuun itse olin kuvitellut omissa suunnitelmissani.

Komentajan asu oli myös onnekas löytö, musta liituraiapuku löytyi kirpputorilta huokeaan hintaan ja oli juuri sopivan kokoinen näyttelijälle, samoin kuin villakankainen takki (kuva 18). Kengät, paita ja kravatti olivat kierrätysmyymälästä ja lierihattu omasta kaapistani. Asuun kuuluneet mustat nahkahanskat olin ostanut Varustelekasta. Asu oli lähes suunnitelmieni mukainen, takki vain ei ollut aivan yhtä pitkä, eikä siinä ollut punaista vuorikangasta, mutta muuten olin tyytyväinen asukokonaisuuteen ja se miellytti myös ohjaajaa.



KUVA 18. Komentajan roolihaamo

Virkavallan edustajien asut olivat ensimmäiset jotka valmistuivat, koska nämä näyttelijät varmistuivat ensimmäisenä ja pystyin hankkimaan vaatteet. Virkavallan edustajien tyyli rakentui harmaiden manttelien eli päällystakkien ympärille, jotka hankin ensimmäisenä Varustelekastasta. Ompelin takkien olkapäille epoletit, jotka toistivat kaupungin värejä ja toivat asuihin virkavallan henkeä. Virkavallalla oli sama tyyli kuin Komentajalla mutta vähän arkisempaan, harmaiden manttelien alla oli valkoiset kauluspaidat, mustat puvuntakit sekä mustat kravatit (kuva 19). Kauluspaidat ostin kirpputorilta, kravatit ja mustat housut lainasin kierrätysmyymälästä. Mustat puvuntakit

oli eräs kuvausryhmän jäsen löytänyt, ne valitettavasti vain eivät näkyneet manttelien alta. Toiset mustat kengät löysin kierrätyskeskuksesta, mutta toisella näyttelijällä oli suurempi kengän koko, joten pyysin häntä varmuuden vuoksi ottamaan jotkut omat mustat kengät mukaan, mikä oli hyvä, koska en miltään kirpputorilta löytänyt sopivia kenkiä. Mustat nahkahanskat olivat lainassa, ja virkavallan edustajien mustat karvahuutut ompelin tekoturkiksista. Hattuihin olisi voinut käyttää vielä vahvempaa tukikangasta, jotta ne olisivat olleet hieman ryhdikkäämpiä.



KUVA 19. Toisen virkavallan edustajan roolihahmo

Vartijoiden asut aiheuttivat eniten selvitystyötä poliisilupien sekä niistä johtuvien viivästyksien takia. Toinen vartijoista vaihtui vielä noin viikkoa ennen kuvauksia, joten sekin vaikutti liivin ja kenkien hankintaan. Kaasunaamarit ohjaaja oli hankkinut jo projektin alkuvaiheilla, kun oli sattumalta sellaiset löytänyt. Aioin värjätä naamarit mustiksi mutta tajusin, että väri ei olisi kestänyt kumipinnassa. Päädyin värjäämään ainoastaan suodatinosaan punaisella samoja renkaita kuin kaupungin tunnuksessakin. Päässä kaasunaamarin päällä oli mustat pipot sekä käsissä mustat käsiineet (kuva 20). Mustat liivit, jotka tulivat vartijoiden takkien päälle, löytyivät kirpputorilta. Toinen oli valmis liivi, toisen muokkasin toppatakista. Liivien rintaan ompelin kaupungin tunnuksen, joka näkyy muuallakin elokuvan lavasteissa. Uutena ostin polvisuojat, joista ohjaaja antoikin minulle vinkin. Värjäsin polvisuojien keltaisen muoviosan spraymaalilla punaiseksi ja päälle laitoin vielä spraylakkaa, mutta kuvauksissa väri kuitenkin osittain kului pois, koska muovin pinta oli niin liukasta, ettei väri pysynyt. Lainasin kahdet mustat työkengät sukulaiseltani, mutta toisella vartijalla olikin itsellään samantyylliset turvakengät, joten hän käytti omia kenkiään.



KUVA 20. Toisen vartijan roolihahmo

Neljä kokonaista kuvauspäivää oli ulkokuvauksia, ja kuvausviikolla taisi olla lähes talven kovimmat pakkaset. Kuvausten kylmyyttä lisäsi se, että kaikki ulkokuvaukset piti kuvata pimeällä, joten kuvauspäivät alkoivat vasta auringon laskettua ja jatkuivat yöhön saakka. Jokaiselle näyttelijälle mahtui onneksi aluskerrastoja vaatteiden alle ja jokaisessa kuvauspaikassa oli varattu myös jokin sisätila, jossa vaatteet vaihdettiin. Lainasin myös kierrätysmyymälästä monta isoa talvitakkia, joita näyttelijät pystyivät pitämään odotellessa sekä kohtauksia harjoitellessa. Puvustajan toimenkuvaan kuuluu myös näyttelijöistä huolehtiminen ja aina on hyvä varautua pahimman varalle, koska

puvustajan tehtävä on omalla ammattitaidollaan vastata näyttelijöiden mukavuudesta, korostaa Valtonen (2000, 29). Kaikesta huolimatta kuvauksissa oli kylmä ja lämmitteilytaukoja oli pidettävä useasti, mutta näyttelijät olivat todella ymmärtäväisiä eivätkä valittaneet olosuhteista huolimatta. Sain myös ohjaajalta hyvää palautetta siitä että hoidin työni oma-aloitteisesti ja tarkasti sekä pidin huolta siitä, että önäyttelijöiden asusteet olivat aina edustavassa kunnossa kameran edessä ja että nämä saivat lämmitä vaatetta ylleen ottojen välillä (liite 1).

Pukuvaramo oli kotonani, ja joka päivä kuljetin autolla vaatteet ja asusteet studiolle sekä ulkokuvauksiin. Kyselin jo etukäteen, onko studiolla ja kuvauspaikoilla vaate-
rekkejä tai naulakoita, joihin saisin vaatteet henkareissa ripustettua. Loppujen lopuksi jouduin kuitenkin useimmissa paikoissa levittämään vaatteet vain tuolien ja pöytien päälle. Vaatteiden kuljettaminen oli yksi osa-alue, joka kuului jokaiseen päivään. Vaatehuollon takia kaikki asut olivat kotonani. Koin, että on helpointa huolehtia vaatteista, kun ne ovat itselläni järjestyksessä rekillä, josta oli helppo ottaa päivän roolihenkilöiden asukokonaisuudet mukaan. Vaatteiden kuljettamiseen täytyi varata aina oma aikansa, koska kotona ne piti ensin pakata autoon, kuvauspaikalla siirtää autosta sisätiloihin, kuvausten päätyttyä takaisin autoon ja vielä kotona autosta takaisin sisälle rekkiin.

9 ARVIOINTI: PROJEKTIN LOPPUKOHTAUS

Arviointi on Gilletten (2000, 32) mallin viimeinen vaihe ja siinä arvioidaan sekä omaa, että muun ryhmän toimintaa. Suunnittelutyön edetessä arviointia ja aiempiin vaiheisiin peilaamista on ollut joka askelmalla, mutta viimeisessä arviointivaiheessa työn onnistumista arvioidaan kokonaisuutena. Palautteen saaminen on tärkeää jokaiselle, koska se auttaa huomaamaan omia puutteita ja kehityksen paikkoja, sekä myös näyttää, missä on onnistunut erityisen hyvin. Ihminen tarvitsee palautetta työstään jatkuvasti. --Ihmisen käsitystä omasta kyvykkyydestään vahvistaa erityisesti se, että toinen saman alan asiantuntija osoittaa arvostusta hänelle.ö (Rasila & Pitkonen 2010, 32.)

Ensimmäiseksi omaksi puvustukseksi projekti tuntui todella mielenkiintoiselta, mutta jännitys ja epävarmuus olivat myös lähes jatkuvasti mielessä. Koska olin yksin vas-

tuussa koko puvustuksesta, välillä tuntui, etten millään pysty toteuttamaan kaikkia asukokonaisuuksia näin lyhyessä ajassa, vaikka mitään vaatteita ei alusta asti pitänyt-kään tehdä. Kaikkein haastavimmaksi koin aikataulun, joka eli koko ajan. Tiedossa ei ollut mitään tiettyä päivää, jolloin olisin saanut näyttelijöiden mitat, vaan jouduin odottamaan ja kyselemään ohjaajalta, olisiko ketään uutta näyttelijää valittu. Päänäyttelijöiden valinta venyi tammikuun puolelle, mutta onneksi myös kuvausten aloittaminen siirtyi tammikuun ensimmäiseltä viikolta kolmannelle viikolle. Välillä tuntui kiusalliselta kysellä ohjaajalta näyttelijöistä ja mitoista ynnä muusta, kun tiesin, että hänellä on muutenkin monta asiaa hoidettavana ja selvitettävänä. Voikin käydä niin, että kun usein ohjaajien aikataulut ovat niin ylimitoitettuja ja vaatimukset heitä kohtaan niin valtavia, että puvustus saattaa olla heille vähiten tärkeää (Cole & Burke 2005, 123). Aina täytyy kuitenkin ajatella myös omaa osa-aluettaan, josta on vastuussa ja tehdä kaikkensa, jotta lopputulos olisi paras mahdollinen.

Päätin esittää puvustusideat ideakollaasien, luonnoksien ja keskusteluiden avulla, mikä osoittautui toimivaksi tavaksi, koska ohjaaja kommentoi luonnoksia monipuolisesti ja toi esille paljon myös omia ajatuksiaan. Ohjaajan kanssa keskustelu oli helppoa ja koin, että ymmärsimme, mitä toinen tarkoitti. Häinkin totesi palautteessaan että kansani oli luontevaa työskennellä (liite 1). Uskon, että alkuvaiheen monipuoliset keskustelut loivat selkeitä mielikuvia ja pystyin luomaan toivotunlaista kokonaistyyliä. Vaatteiden hankinnassa meinasi tulla kiire, joten en ehtinyt panostaa yksityiskohtiin niin paljon kuin olisin halunnut. Olisin kaivannut Henryn, Maxin ja Iriksen asuihin jotain, mikä olisi erottanut heidät nykypäivän tyylistä, mutta ajallisesti se ei onnistunut (kuva 21).



KUVA 21. Henry ja Max hiipivät muurille

Pukusuunnittelu onnistui mielestäni tilanteeseen nähden hyvin. Aluksi suunnitelmissa oli puvustus, jossa olisi myös jotain scifimäisiä piirteitä, mutta suunnittelun edetessä ja aikataulujen ja budjetin selkiytyessä tajusin, etten juuri ehtisi muokata vaatteita. Olen kuitenkin tyytyväinen, että alussa roolihahmoille suunnittelemani värit toistuivat lopullisessakin puvustuksessa (kuva 22).



KUVA 22. Komentaja ja virkavallan edustajat etsivät Henryä

Vaatteiden hankinta ajoittui vasta tammikuun alkuun, jolloin näyttelijöiden mitat olivat tiedossa, joten keskityin puvustuksessa asukokonaisuuksien luomiseen ja ainoastaan vartijoiden ja virkavallan edustajien asuihin päätin lisätä kaupungin tunnusvärejä. Onneksi ohjaajakin ymmärsi, etten aikataulun puitteissa pystynyt luomaan kovinkaan paljoa scifi- henkisyttä ja oli kuitenkin tyytyväinen lopputulokseen. Sain myös kiitosta siitä, että pystyin reagoimaan nopeisiin tarpeisiin ja muutoksiin (liite 1). Pidin itse asukokonaisuuksista sekä lopputuloksesta suunnitelmien muutoksista huolimatta ja olen tyytyväinen omaan toimintaani, koska selvisin suuresta vastuusta ilman suurempia ongelmia. Vaatteiden istuvuuteen olisi voinut puuttua, jos olisi ollut mahdollisuus sovituksiin ennen kuvauksia, mutta ilmentä selvittiin, kun oli pakko.

Puvustusbudjetti oli pieni, ja vasta jälkikäteen huomasin, ettei se olisi riittänyt kaikkeen, jos en olisikaan saanut vaatteita kierrätysmyymälästä lainaksi. Asujen vuokraus täytyi heti sulkea pois vaihtoehtoista, koska se olisi vienyt suuren osan budjetista. Epäilin, miten löydän samanlaiset asut kahdelle virkavallan edustajalle sekä kahdelle vartijalle, mutta onneksi nämäkin ongelmat ratkesivat ja pystyin luomaan näille pareille yhtenäiset tyylit. Olen tyytyväinen, että pysyin haasteista huolimatta budjetissa eikä se ylittynyt, josta kiitos kuuluu myös vaatteita lainanneille Lahden Image Wearille sekä Kontti- kierrätysmyymälälle.

10 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa lyhytelokuvaan Luolamiesteorian retrofuturistista tyyliä tukeva puvustus. Alun suunnitelmat muuttuivat matkan varrella aikataulun ja budjetin selkiytyessä. Kun selvisi, että suurin osa konkreettisesta työstä täytyisi tehdä joulun ja tammikuussa, totesin, ettei ole järkevää käyttää kallista aikaa esityskuvien tekemiseen, mikä näin jälkikäteenkin katsottuna oli hyvä ratkaisu.

Olen iloinen, että pystyin tekemään opinnäytetyöni aiheesta, josta olen todella kiinnostunut ja josta halusin oppia lisää. Projekti tuntui alkuun todella haastavalta, mutta kun työ eteni osio kerrallaan, kokonaisuus ei tuntunut niin työläältä. Tietysti alussa jännitti, miten osaan hoitaa vastuuni koko puvustuksen suunnittelusta ja toteutuksesta yksin, mutta uskoin, että opetteleminen olisi helpompaa tällaisessa tuotannossa, jossa muillakin osa-alueilla on opiskelijoita, ja kaikki oppivat yhdessä ja auttavat toisiaan.

Tämä osoittautuikin paikkansa pitäväksi. Tosin muu työryhmä oli tehnyt jo useita elokuvia aiemminkin, joten heille kuvausprosessi ei ollut niin uutta ja jännittävää kuin minulle. Koin kuitenkin myös, ettei pukusuunnittelua ja puvustusta aina osattu tai ehditty ottaa huomioon, jolloin puvustajana täytyi olla erityisen tarkkana.

Kuvausviikon aikana onnistuin mielestäni tehtävissäni hyvin ja työskentely oli osaltani sujuvaa. Kaikki näyttelijät olivat todella mukavia ja yhteistyökykyisiä, eikä kukaan moittinut vaatteitaan. Myös muut työryhmäläiset olivat hauskoja ja avuliaita, ja heidän kanssaan oli opettavaista tehdä töitä (kuva 23). Ulkokuvauksien kylmyys kuitenkin lisäsi kuvauspäivien haastavuutta myös tekniikan osalta, kun akut hyytyivät nopeasti kovassa pakkasessa. Tämän takia kuvaukset venyivät ja samalla aikataulut kiristyivät. Kiire ja kylmyys aiheuttivat myös vähän yleisen tunnelman kiristymistä ja kuvausaikatauluja jouduttiin muuttamaan ja joitain kuvia poistamaan, jotta pysyttiin edes suunnilleen aikataulussa. Puvustustyön haasteet kuvauksissa olivat erityisesti ulkokuvauksien kylmä sää sekä ulkokuvauspaikoilla rajalliset tilat vaatteille ja pukemiselle. Ohjaaja mainitsi palautteessaan, että huolehdin, ettei asujen osalta tullut klaffivirheitä ja asut tulivat joka päivä siisteinä paikalle (liite 1). Olen todella tyytyväinen ja iloinen palautteesta, koska se osoittaa, että onnistuin työssäni kokemattomuudestani huolimatta. Joka päivä vaatteita piti myös pakata ja siirtää useampaan otteeseen, jossa täytyi olla tarkkana, että varmasti kaikki tarvittava oli mukana. Selvisin näistä logistiikkatehtävistäkin ilman suurempia ongelmia ja koin mielekkääksi myös vaatteiden huollon ja kaikenlaisen järjestelyn.



KUVA 23. Ohjaaja neuvoo näyttelijöitä ulkokuvauksissa

Puvustuksellisen jatkuvuuden seuraaminen oli itseäni jännittävä osuus puvustajan tehtävissä. Kun käsikirjoitus muuttui lopulliseen muotoonsa, olikin koko elokuvan tapahtumat yhden vuorokauden sisällä, joten kenelläkään roolihahmolla ei ollut vaatevaihtoja, joista olisi täytynyt pitää kirjaa. Tältä osin pääsin työssäni helpolla, mutta jos elokuvassa olisi ollut enemmän vaatevaihtoja, olisi se tarkoittanut myös budjetin ylitymistä. Siitä huolimatta täytyi asujen ulkonäköä kuitenkin seurata. Tässä huomasin, kuinka haasteellisia esimerkiksi kaulaliinat voivat olla. Kun niitä riisui ja kietoi taas kaulaan, täytyi olla tarkkana että ne olivat samalla tavalla puettuina. Samoin pipot nousivat pääläelle ja niitä pantiin välillä päähän niin, että takasauma oli edessä. Kaikkea ei pystynyt yksin seuraamaan, koska välillä, kun jotain kohtausta kuvattiin, täytyi-kin olla pukemassa jo toista näyttelijää, jolloin täytyi vain toivoa, ettei näyttelijä säädä asusteitaan turhaan.

Aikataulun suhteen olin varmaankin liian joustava. Jos olisin halunnut luoda puvustukseen enemmän scifi-vaikutteita, minun olisi täytynyt ilmoittaa ohjaajalle, että haluan näyttelijöiden mitat tiettyyn päivään mennessä, jotta ehdin toteuttaa puvustuksen kunnolla. Myös mittojenotto olisi ollut tärkeää, mutta ymmärrän, ettei koko tuotanto voi toimia puvustuksen toiveiden mukaan. En ehkä tuonut asiaa tarpeeksi ilmi, eikä työryhmäkään kenties ole aiemmin toiminut puvustuksen kanssa niin, että olisi osannut ajatella asioita tältä kantilta. Opin, että täytyy enemmän tuoda esille omia vaatimuksiaan, jotta voi saada puvustukselle huomiota ja pystyy toteuttamaan sen parhaalla

mahdollisella tavalla. Sain kuitenkin kiitosta siitä että olin sopeutuvainen ja joustava, vaikka olosuhteet olivatkin välillä haastavia ja epäselviä (liite 1).

J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (2000) oli mielestäni toimiva valinta puvustuksen suunnittelun ja toteutuksen apuvälineeksi, koska se selkeästi ohjasi työskentelyn etenemistä. Mallin avulla tuli myös katsottua edellisiä vaiheita ja näin suunnittelu oli monipuolisempaa eikä vain pintapuolista työskentelyä. Tämän jälkeen mallin hyödyntäminen muissa töissä on varmasti luontevampaa ja se muistuu mieleen helposti. Gilletten malli myös toimi opinnäytetyön runkona, jota pitkin tutkimus eteni luontevasti.

Kokonaisuutena olen tyytyväinen luomaani puvustukseen, koska se oli ensimmäinen yksin suunnittelemani ja toteuttamani elokuvapuvustus. Vaikka aika ja budjetti olivat rajalliset, oli toteutus myös ohjaajan mielestä hyvä ja itse olin tyytyväinen siihen, että roolihenkilöiden vaatteet olivat kaikki yhtenäistä kokonaisuutta. Itselle tärkeä osa palautetta oli ohjaajan maininta, että ölopputulos olisi visuaalisesti hyvin paljon köyhempi elokuva ilman hänen sitoutumistaan ja panostaanö (liite 1). Olen tyytyväinen toimintaani puvustajana, tulin toimeen kaikkien kanssa ja hoidin tehtäväni, eikä mitään suuria ongelmia tullut vastaan. Opin paljon uusia asioita elokuvan kuvaamisesta ja monista asioista, jotka siihen vaikuttavat. Omasta onnistumisesta ja positiivisesta palautteesta uskon saavani lisää rohkeutta pyrkiä jatkossakin vastaaviin tehtäviin.

LÄHTEET

- Anttila, Pirkko 1998. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. 2.painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Autio, Risto 2000. Ennen ensi-iltaa: Tekijöitä teatterituotannossa. Helsinki: Teatterin tiedotuskeskus ry.
- Bi at, Tina 2006. The Handbook of Stage Costume. Wiltshire: The Crowood Press Ltd.
- Cole, Holly, Burke Kristin 2005. Costuming for film: the art and the craft. Beverly Hills: Silman-James Press.
- Gillette, J. Michael 2000. Theatrical Design and Production: An introduction to scene design and construction, lightning, sound, costume and makeup. Fourth edition. California: Mayfield Publishing Company.
- Hagemann, Gisela 1991. Motivoinnin taito. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hakala, Juha T. 1998. Opinnäyte luovasti, Kehittämis- ja tutkimustyön opas. Tampere: Tammerpaino Oy.
- Harju, Hannu 1991. Nykyajan teatteripuku eli sämpläyksen taito. Teoksessa Nikula, Kristiina (toim.) 1991. Teatterimuseon vuosikirja Fondi 4: teatteripuku. Helsinki, 26-34.
- Holt, Michael 1993. A Phaidon Theatre Manual, Costume and make-up. Second edition. London: Phaidon Press Limited.
- Ingham, Rosemary, Covey, Liz 1992. The Costume Designer's Handbook. Second edition. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Juntunen, Max 1997. Elävän kuvan sanasto, Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet. Helsinki: Oy Edita Ab.
- Korvenoja, Pekka 2004. TV-kameratyön perusteet, Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja, Sarja B: Oppimateriaalit 1. Helsinki: Yliopistopaino.
- Lahden ammattikorkeakoulu 2012. WWW-dokumentti. <http://www.lamk.fi/> Luettu 10.12.2012.
- Levo, Merja 2009. Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa Hirvikoski, Reija (toim.) 2009. Puvut, Pirjo Valinen. Sastamala: Vammalan Kirjapaino Oy, 34-39.
- Rasila, Minna, Pitkonen Maria 2010. Motivaatio, työn ilo ja into. Helsinki: Kyriiri Oy.
- Salmela, Sari, 2004. Pukusuunnittelijan työstä. Teoksessa Salmela, Sari, Vanhatalo, Tapio (toim.) 2004. Näyttämöpukuja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 87-88.

Valtonen, Heli 2000. Pukusuunnittelijana videotuotannossa. Hämeen ammattikorkeakoulu, Julkaisu B:22. Hämeenlinna. Opinnäytetyö.

Weckman, Joanna 2004. Puku näkyväksi. Teoksessa Salmela, Sari, Vanhatalo, Tapio (toim.) 2004. Näyttämöpukuja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 7-14.

KUVALÄHTEET

KUVA 6. Tulevaisuuden kaupunki. <http://www.ambientart.de/3d/gallery/science-fiction/City.jpg>. Luettu 12.4.2013.

KUVA 7. Nykymuotia Star Wars- tyyliin. <http://main.stylelist.com/2007/05/21/star-wars-inspires-fall-fashion/>. Luettu 12.4.2013.

KUVA 8. Sci-fin ja historiallisen tyylin yhdistelyä. <http://www.destructoid.com/blogs/Dinin+Vorta/deus-ex-3-what-i-ve-managed-to-gather-so-far--154989.phtml>. Luettu 12.4.2013.

KUVA 21. Komentaja ja virkavallan edustajat etsivät Henryä. Still -kuva elokuvasta.

KUVA 22. Ohjaaja neuvoo näyttelijöitä ulkokuvauksissa. kuva: Jani Salminen 2013.

KUVA 23. Henry ja Max hiipivät muurille. Still-kuva elokuvasta.

Ohjaajan sana

Saimme Reetan mukaan opinnäytetyöelokuvamme työryhmään yhteisen opettajamme kautta, joka tiesi kertoa mahdollisesti elokuvapuvustuksesta kiinnostuneesta pukusuunnittelijasta ja suositteli ottamaan häneen yhteyttä. Reetta oli alusta alkaen innostunut projektista vaikka aluksi vähän pelkäsin, miten hän reagoi kun kuulee elokuvan olevan vaihtoehtoiseen maailmaan sijoittuva retrosifi-henkinen jännäri. Yhdistelmä ei ole ehkä se kaikkein helpoiten myytävä tai selitettävä idea ja pahimmassa tapauksessa yhteistyö olisi voinut tyssätä ennen kuin ehtii edes kunnolla alkaakaan, mutta onneksi Reetta näki ideassa potentiaalia ja mahdollisuuksia ja tarttui haasteeseen.

Pidimme kuvauksia edeltävinä kuukausina elokuvan taiteellisesti vastaavan ydinryhmän kesken palavereita, joissa keskustelimme elokuvan visuaalisesta tyylistä, hahmoista ja tarinasta. Tapaamisissa katsoimme ja kommentoimme mood boardia ja Reetan tekemiä luonnoksia ja suunnitelmia. Koska käsikirjoitus eli ja muuttui vielä tässä vaiheessa lähes viikoittain eikä tarkka kuvausajankohta ja roolitus ollut vielä varmistunut, jäi varsinaiseen tarpeiden hankkimiseen ja puvustuksen toteutukseen lopulta paljon toivottua vähemmän aikaa. Tästä huolimatta Reetta suoriutui urakastaan kunnialla; hän otti näyttelijöiden mitat koekuvauksissa sekä ehti löytää, modifioida ja valmistaa kaikki tarvittavat asusteet armottomasta aikataulusta huolimatta. Pukusuunnittelijana Reetta pystyi reagoimaan hyvin nopeisiin tarpeisiin ja muutoksiin, tiesi mitä haki ja osasi selkeästi välittää visionsa myös muille kuvausryhmän taiteellisesti vastaaville henkilöille. Puvustus pysyi hyvin budjetissa (sen olemattomasta koosta huolimatta) ja joistain vaatteista oli jopa useampia vaihtoehtojakin, mistä valita vielä kuvaustilanteessa.

Koska kuvauspäiviä oli vähän kuvauslokaatioiden ja suunniteltujen kuvien määrään nähden, oli kuvausaikataulu äärimmäisen tiukka. Kuvauksia vaikeuttivat vielä ulko-kuvauspäiville sattuneet -30 asteen ennätyspakkaset, jotka johtivat teknisiin ongelmiin sekä hidastivat kuvausryhmän työskentelytahtia, sillä ulkona ei voinut olla kovin pitkiä aikoja kerrallaan. Tästä syystä olikin äärimmäisen tärkeää, että kaikki olivat tehtäviensä tasalla ja hoitivat omat vastuualueensa itsenäisesti, jotta kaikki tarvittava olisi kunnossa ja paikalla setissä kuvaushetkellä. Puvustajana Reetta hoiti työnsä omaaloitteisesti ja tarkasti ja piti huolen siitä, että näyttelijöiden asusteet olivat aina edustavassa kunnossa kameran edessä ja että nämä saivat lämmintä vaatetta ylleen ottojen välillä. Hän myös huolehti, ettei asusteiden suhteen päässyt syntymään klaffivirheitä kuvien ja kohtausten välillä ja varmisti, että tarvittavat asut tulivat aina kuvauspäivinä siisteinä paikalle (ja keräsi ne turvaan rymistelevältä kuvausryhmältä päivän päätteeksi).

Reetta oli hyvin sopeutuvainen ja joustava, vaikka olosuhteet projektin ympärillä olivat aika ajoin erittäin epäselvät ja hankalat. Hän piti huolen, että puvustus pysyi elokuvan tyyliä uskollisena ja täydensi sitä. Ohjaajana olen erittäin tyytyväinen, että saimme Reetan mukaan projektiimme; hänen kanssaan oli luontevaa työskennellä ja lopputulos olisi visuaalisesti hyvin paljon köyhempi elokuva ilman hänen sitoutumistaan ja panostaan.

- Ville Järvi, ohjaaja

Kohtauslista

Kohtaus	Paikka	Aika	INT./EXT.	Henkilöt	Vaatteet	Tapahtuu	Muuta huomioitavaa
1A	tutkimuslabra	ilta	INT.	Henry, Max	normaalit vaatteet, ulkotakit päällä, esim. auki	Henry ja Max valmistelevat operaatiota, lähtevät ulos	
1B	sivukuja/auto	ilta	EXT.	Henry, Max	ulkovaatteet+pipot ja hanskat	Henry ja Max lähtevät autolta kohti muuria	pipot, hanskat, huivit, reppu
1C	muurin edusta	ilta	EXT.	Henry, Max, Komentaja, 2 vartijaa, virkavalta a1	ulkovaatteet, hatut ja hanskat kaikilla	Ovat lähettämässä robottia, Henry lähtee hakemaan seurantalaitetta autolta, Vartija huomaa Maxin, joka jää kiinni. Komentaja näkee kahdet jäljet.	vartijoiden kaasunaamarit, pipot
1A	tutkimuslabra	ilta	INT.	seurantalaitte		Seurantalaitte aktivoituu labrassa	
2	Henry ja Iriksen koti	ilta	INT.	Iris, Henry	Iriksellä koti/olovaatteet, Henry riisuu ulkotakin, alla normivaatteet	Henry tulee kotiin, Iris kyselee kuulumisia, Henry on etäinen, lähtee vielä käymään "töissä"	Henryn takki, reppu
3A	sivukuja/auto	ilta	EXT.	Henry, Komentaja, Max, 2 vartijaa	Kaikilla ulkovaatteet+hatut ja hanskat	Henry tyhjentää labran ja vie säkin roskikseen, auto ajaa labran viereen, Henry katsoo roskiksen takaa. Maxia kuultustellaan, labra on tyhjä, kidutettu Max kertoo Henryn nimen, Max eliminoidaan.	Maxin vaatteet likaantuu, Henryllä säkki+reppu
3B	pihalla	päivä (muistelu)	EXT.	Henry 5v., Henryn äiti	tavalliset ulkovaatteet	Henry leikkii pihalla, äiti nappaa ilmapallon+viestin, sen jälkeen vartijat vievät äidin	Annalla omat vaatteet
4	koti	yö	INT.	Henry, Iris	Iriksellä koti/olovaatteet, Henryllä ulkotakki päällä auki	Iris on Henryä vastassa, kuulustelee, Henry ei vastaa vaan pakkaa, kertoo Maxin kuolleen, lähtee.	Henryllä likaiset kengät+lahkeet, repun täyttettä

LIITE 2(2).
Kohtauslista

5	koti	yö				Iris, Komentaja, 2 virkavaltaa	Iriksellä koti/olovaatteet, muilla ulkovaatteet	Iris itkee sohvalle, häilytys, näkee Henryn monitoreissa. Sisälle murtautuu Komentaja ja 2 virkavaltaa, jotka vievät Iriksen.	
6	tunneli	yö	EXT.			Henry, Iris, Komentaja, 2 vartijaa, 2 virkavaltaa	Kaikilla ulkovaatteet+hatut ja hanskat, Iriksellä takki auki	Henry yrittää päästä portista, mutta vartijat näkevät hänet. Komentaja saapuu 2 virkavallan ja Iriksen kanssa, vartijat uhkailevat sähkölamauttimella, Henry yrittää säätää Iriksen. Henry saa lamautettua Komentajan, mutta vartijat eliminoivat Henryn ja Iriksen. Yksi vartija tarkistaa porttia, kuulee robotin, menee portista ulos.	Komentaja kaatuu maahan, vaatteet likaantuu?

LIITE 2(3).

Kohtauslista

LIITE 2(4).

Kohtauslista